

POR SÓLO 2,99€
REVISTA OFICIAL: Wii GAME BOY NINTENDO DS GAMECUBE
HOBBY PRESS
Nº 181 - DICIEMBRE 2007
Nintendo®
Acción
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
NOVEDAD
SUPER MARIO GALAXY
¡Llega el mejor juego de todos los tiempos para Wii!
REPORTAJE
FÚTBOL CON ESTILO
Te contamos cómo será el nuevo «PES08» para Wii
REVIEW + GUÍA DE JUEGO
MARIO & SONIC en los Juegos Olímpicos
¡Vive en Wii el desafío más esperado!
8 424094 810024 00181
¡PROBAMOS LOS JUEGOS MÁS POTENTES PARA ESTA NAVIDAD!
Rayman 2
WWE Smackdown
Los Simpson
REVISTA DE OCIO INTERACTIVO PARA CONSOLAS NINTENDO
Nintendo® GENERATIONS!
SUMÉRGETE EN EL MAR CON ENDLESS OCEAN
APRENDE Y JUEGA CON MI EXPERTO EN VOCABULARIO
JAM SESSIONS
Transforma tu DS en una guitarra de verdad
PERFECCIONA TU INGLÉS DÍA A DÍA
JUEGOS SOCIALES
Descubre la nueva revista NINTENDO GENERATIONS!


MySims
Descubre nuestro mundo
El barrio es tuyo.
Crea y explora un increíble nuevo mundo
de Los Sims™ en www.mysims.com
WWW.LOSSIMS.COM
powered by:
portalmix
NINTENDO DS
Wii
3+
www.pegi.info
EA
eatv.es

Sumario

NINTENDO ACCIÓN Nº 181 - DICIEMBRE 2007

CONCURSO ANIVERSARIO
30 consolas y +400 juegos 111

38 Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos
JUNTOS en un juego que te hará sudar para que gane tu favorito.

24 Pro Evolution Soccer 2008
EL MEJOR FÚTBOL prepara su debut en Wii con un control innovador.

32 Mario Galaxy
NO HAY PALABRAS para describirlo. Tienes que jugar y tocar el cielo junto a Mario.



92 Metroid Prime 3
RESUELVE todos tus problemas con nuestra guía, repleta de consejos y trucazos.

106 RE Umbrella Chronicles
UN RESIDENT distinto, especialmente diseñado para jugar con la nueva pistola Zapper y pasarlo de miedo.



¡Risas y
diversión
alrededor del mundo!
Wii
RAYMAN 2
RAVING RABBIDS 2
NINTENDO DS
RAYMAN 2
RAVING RABBIDS 2
3+
3+
www.pegi.info
askaboutgames.com
NINTENDO DS

Este mes no te pierdas nada de esto...

¡MÁS DEPORTE!

Los detalles más guays del juego de tenis de Sonic



página 8

¡EXPLOSIVO!

¡Alucina con el nuevo «No More Heroes» para Wii!

página 12

ACCIÓN TOTAL

El nuevo "arma" de Wii se llama Zapper y es así...



página 18





CARRERAS | Wii

¡Los karts de Wii calientan motores!

La próxima primavera, Mario volverá a conducir... ¡a más velocidad que nunca!

Mario vuelve, no solo para viajar por galaxias, sino que lo hace también pisando el acelerador a tope en su nueva entrega de la saga de carreras «Mario Kart». Esta vez, ¡para Wii!

Preparados, listos... ¡Wii!

El fontanero más famoso del mundo consolero está que no para: primero nos sorprende con la mejor aventura para Wii y ahora nos anuncia que se pondrá de nuevo **al volante de un kart**... ¡y de lo que haga falta! Sí, sí, porque en esta nueva entrega, Mario no solo conducirá vehículos de 4 ruedas, sino que el simpático mostachos se atreverá a manejar... ¡incluso motocicletas! Podrás coger el mando (o mejor el volante que vendrá con el juego) y vivir **las carreras más alocadas** por los escenarios más variopintos que te puedas imaginar: montañas nevadas, inmensas praderas, ciudades de lo más originales... ¡En primavera de 2008 vas a disfrutar de toda la locura y diversión de «Mario Kart» en tu Wii!



Nuevas imágenes

Se estrenan vehículos y diseños para dar marcha a un juego que lleva dando caña desde 1992

Incluirá circuitos de otras entregas como este "Montaña DK" de GameCube, pero con mejoras, sorpresas e incluso nuevos tramos..

¡Karts y motocicletas para todos! Cualquier personaje podrá pilotar las nuevas motocicletas de «Mario Kart» para Wii.

LO MEJOR DEL MES

Mario, sólo Mario

Lo ha bordado en sus dos últimas apariciones. Es el dios de las plataformas y el mejor atleta de todos los tiempos. Su «Mario Galaxy» y su dúo con Sonic son de lo mejor que veremos en años...



Los nuevos juegos Generations!

Que son tan innovadores y diferentes que están atrayendo a una nueva generación de jugadores, que nunca se habían acercado a una consola. Bien por ellos.

2007 termina...

Genial, termina genial. Con juegos que ni siquiera habríamos imaginado para Wii o DS.

...y llega 2008

Con Nights, Goku, Mario Kart, Battalion Wars, Smash Bros... ¡Toma!

Nintendo

Esto es un Computer de Oro. Lo entrega la revista de informática Computer Hoy -editada por Axel Springer- que es líder de ventas en revistas de informática en España. Sus premios tienen el valor de la exclusividad y el la apuesta tecnológica, por eso mola tanto que Nintendo haya sido galardonada con uno de éstos por su innovador desarrollo con la consola Wii y su concepto rompedor del mundo de los videojuegos.



DEPORTIVO Wii y DS

¡Únete al torneo de tenis de Sega!

Los personajes más conocidos de Sega se reunirán en «Sega Superstar Tennis».

Sonic, Ulala, Aiai... Más de **15 personajes** de Sega te esperan, raqueta en mano, en las canchas de «Sega Superstar Tennis». Tendrá un modo Exhibición, en el que disputarás partidos individuales y a dobles solo o en compañía, y un Torneo, donde defenderás que el personaje que has elegido es el mejor y desbloquearás interesantes extras. Se le espera para principios de 2008



Habrá diferentes escenarios donde disputar torneos.



Verás a las estrellas de Sega enfrentadas en la pista.

DS LITE, AHORA EN PLATA.

La niña bonita de Nintendo ya está disponible en una versión más. A la gama de colores de la consola (negra, blanca y rosa), se le añade el color plata. Un diseño precioso y elegante para la consola más vendida en todo el mundo. Ya está disponible por 149,95 Euros, como sus "hermanas".

EL ESPÍA

Nuestro espía se mete en todos los "fregaos" con tal de hacernos llegar las noticias de juegos que nadie sabe.



¡VUELVE EL BICHO ROSA!

HAY NUEVO KIRBY PARA DS

En Japón se llamará «Kirby Ultra Super Deluxe» (megachachi, podrían llamarlo aquí) y será una recopilación, que fue editada en su día para SuperNintendo, de anteriores juegos de Kirby pero adaptados a los controles y funciones exclusivas de DS.

ZOMBIS EN Wii, Y EN LONCHAS

¡ACCIÓN BESTIAL!



En Japón, Tamsoft está preparando «Onechan Bara Revolution», un juego de chicas armadas con espadas que irán destrozando zombis. Los ataques se realizarán a base de movimientos.



MEZCLA DE BELLEZA Y RPG

LOS CHOCOBOS CORRETEAN EN Wii

Los chicos de Square Enix andan retocando el "spin-off" de los Chocobos para Wii. En esta pantalla de «Chocobo's Dungeon», podéis ver que además de oscuras mazmorras, visitaremos lugares idílicos con los "pollos". El 13 de diciembre sale en Japón.



AVENTURA | Wii

¡Hay una abeja en mi consola!

«Bee Movie», la próxima película de Dreamworks, pronto se jugará en Wii.

¿Quieres ser una abeja? ¿No? Eso es que no sabes que las abejas, además de volar, pueden **conducir, disparar polen e incluso ralentizar el paso del tiempo.** Bueno, al menos, el protagonista de esta simpática aventura, Barry B., sí que lo hará. Y además podrás compartir la experiencia con un amigo. ¡En unos días estará revoloteando por tu Wii!



En el panal se disputarán unas carreras frenéticas.



El peligro será constante en las calles de New York.

ESTRATEGIA | DS

Advance Wars vuelve a DS

El clásico título de estrategia llegará el próximo año con muchas novedades.



Las órdenes se darán a base de puntero.

Incluirá un modo online ¡y con chat de voz!

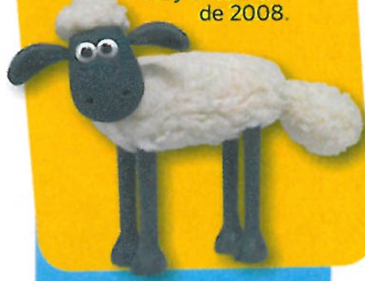
«Advance Wars» volverá a DS con un notable **cambio argumetal y estético**. En esta ocasión, el juego nos trasladará a un planeta Tierra devastado por una lluvia de meteoritos donde se disputarán conflictos bélicos de dimensiones globales. Entre las principales novedades de esta versión, está la **opción online** que te permitirá jugar en batallas contra usuarios de cualquier parte del mundo. Para aprovechar al máximo esta característica, incluirá un **chat de voz** para que la comunicación entre los rivales sea total. El juego, que llegará el año que viene, ofrecerá más de 170 campos de batalla diferentes.

¡FLASH!



The Bigs
Los chicos de 2K han dado el siguiente paso respecto al béisbol incluido en «Wii Sports» y han lanzado al mercado un título en el que, además de batear con el mando, tenemos control con estilo Wii sobre todos los aspectos del partido.

La oveja Shaun
Si viste la peli 'Wallace & Gromit', lo mismo ya conoces a la oveja Shaun, otro divertido personaje del universo creado por Aardman Animations que tendrá videojuego para DS. Nos la traerá Virgin-Play a finales de 2008.



Legendary: The Box
¿Imaginas que una arpía te destrozara el coche? Pues en este shooter en primera persona que está preparando Gamecock, la misma gente de Call of Duty, lo verás. Y minotauros, y hombres lobo... Lo veremos en nuestras Wii en verano de 2008.



Alvin y lar Ardillas
Dentro de pocas semanas podremos ver a estos veteranos de la animación infantil en los cines, y también en nuestras Wii y DS. Alvin, Simone y Theodore protagonizarán un juego musical al 100% que incluirá grandes éxitos, pero cantados al estilo de las ardillas, claro.





Anota las pistas para resolver la aventura

MIC
Escribir
Borrar
CAVAR
START
SELECT



NINTENDO DS lite

TOUCH MULTI MIC

¡El destino de Link está en tus manos!

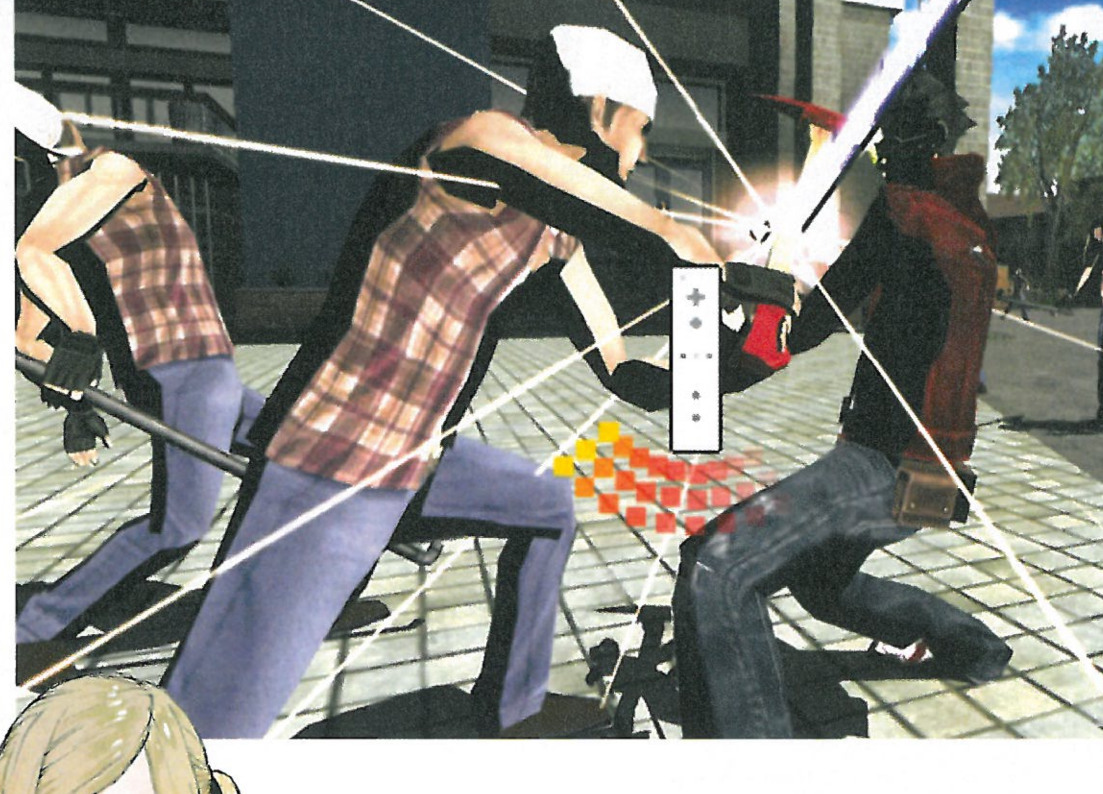
Con la pantalla táctil de tu Nintendo DS, el destino de Link está literalmente en tus manos. Tetra es capturada a bordo de un misterioso buque fantasma ¡y Link se hace a la mar en una atrevida misión de rescate! Avanza a través de numerosas islas, explora profundas mazmorras y atrévete a desentrañar los secretos del misterioso "Reloj espectral".

www.nintendo.es

Nuevo Color Plata



El protagonista, Travis Touchdown tendrá tanto estilo como los gráficos del juego y algunos poderes especiales.





Los 10 asesinos serán unos tipos alucinantes. ¡¿Este puede volar?!

En los combates sentirás la libertad que da el control de Wii.



La mejor acción estallará en tu Wii

«No More Heroes» te llevará a un mundo de violencia con solo una katana como defensa.

Los mismos programadores del espectacular «Killer 7» de CUBE están desarrollando «No More Hoeroes», un juego que te pondrá en el papel de Travis Touchdown, un fan del anime que vive en Santa Destroy, una ciudad (ficticia) ubicada en el estado (real) de California. Nuestro héroe se verá envuelto en **una trama de crimen y asesinatos** de la que intentará salir a base de espadazos. **Tú serás quien maneje la katana/mando,** como tiene que ser en Wii, para defenderte por las calles y durante los enfrentamientos contra **los 10 asesinos** del juego. Cada uno con una oscura historia a sus espaldas y un dominio perfecto de distintas disciplinas de lucha. Y si la historia será espectacular, más aún el apartado visual, que creará **un mundo con estilo propio** usando la técnica cel-shading con resultados, a la vista está, deslumbrantes. Este universo de violencia, humor negro e ironía dialéctica llegará a España de la mano de Virgin en febrero.



¡HABRÁ «STREET FIGHTER IV»!

Los más peleones estarán subiéndose por las paredes porque Capcom ha anunciado... «Street Fighter IV». Quieren que aparezca en 2008 y que sea uno de los éxitos del año para Wii, así que, vete preparando. Porque... ¿tú eras de los que sólo cogían a Ken o a Ryu?, ¿o te apañabas hasta con Dalshim? Pues Ken y Ryu sí que estarán, pero seguro que habrá sorpresas con el resto de luchadores. ¡Qué pintaza!

Noticias

AVENTURA | Wii y DS

Lego con 'Star Wars'

Con «Lego Star Wars: Complete Saga», ¡juegas las 6 pelis en Wii!

Si te gusta la saga, tendrás que comprarte este juego por narices. Sí, porque puedes jugar todas las pelis moviendo el mando y **manejar el... ¡sí, el sable láser con tu propia mano!** Además, en DS encontrarás puzles táctiles exclusivos. Estará en las tiendas en unos días, así que... ¡usa la hucha!



¡Puedes jugar con 120 personajes y crearte millones!



La fidelidad a las pelis es brutal, aunque al estilo Lego.

RPG | DS

Pronto... ¡más Final Fantasy!

El nuevo título llegará en primavera con mucho color, RPG y aventura.

La historia de **«Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates»** nos sitúa en un mundo bañado por la luz rojiza de una luna de color escarlata, la cual destruye a todos los seres que no estén bajo el influjo de unos misteriosos cristales azules. El juego nos introducirá en la piel de **dos hermanos, Yuri y Cherinka,** con una misión por cumplir: atenuar la maligna luz de la luna escarlata y, finalmente, destruirla. Este nuevo Final Fantasy viene con muchos objetos que recoger en nuestro camino, **batallas en tiempo real y la posibilidad de jugar hasta 4 amiguetes incluso en modo online**. En el juego se mezclan los elementos clásicos del título con las innovadoras posibilidades de la táctil... ¿El resultado? Una aventura que se presenta más que atractiva.



¡Menuda pinta tiene! ¿Será tan bueno como «FF3»?



Tendrá combates en tiempo real. ¡Cuida la espalda!

MI COLUMNA

Unas cuantas palabras para que festejemos el gran momento que vive Nintendo, y la buena salud que tienen sus consolas.

¡Mola todo ser nintendero!



JUAN CARLOS GARCÍA es el director de N.A.

Porque sólo los nintenderos podemos disfrutar de joyas tan increíbles como Mario Galaxy o Mario y Sonic. Queda claro, ¿no?

Me he puesto con la columna justo después de echarme una partidita a Mario Galaxy. Y todavía tengo entre los dedos la sensación de ingravidez tan maravillosa que el juego me ha transmitido desde el principio. Ahora, en cuanto termine, saldré a la pista del estadio de Pekín para pulverizar todos los records que haya marcado Sonic. Ser tan ingrávido digo yo que alguna ventaja tendría. En fin, que sólo quería contaros que estamos de suerte por vivir un momento tan especial en el mundo de los videojuegos. Yo lo llamo edad de oro. Empezó con Zelda y Metroid, ahora sigue con estos Marios, y seguro que Smash Bros pondrá el gran broche. ¡Mola ser Nintendero!



SE LLAMA MARIO y es el único héroe de juego capaz de romper esquemas.



¡Se siente...!

Rafael Gil Plazas
(Barcelona, 30 años)

Mil perdones, Rafael. Nos confudimos en el número anterior y publicamos tu cartel, el ganador del concurso antipiratería, con el nombre de otro participante. Bueno, aquí está la rectificación, y de nuevo el cartel, para que se vea.

¡Shin chan flipa en Colores!

¡Por fin en tu NINTENDO DS!

¡Ey que está totalmente en castellano con las voces originales de la serie de TV!







Utiliza los rotuladores mágicos para salvar a tus amigos y el mundo de los sueños, pinta con el lápiz directamente sobre la pantalla táctil.



Disfrázate de robot, canguro o berenjena y aprovéchate de los poderes que te da cada uno de los trajes.



Aprovecha la conexión inalámbrica y juega con tus amigos a los divertidos mini-juegos.













www.pegi.info

Shin chan la ha vuelto a liar en DVD, tened cuidado a partir del 10 de octubre

Shin chan La Película Y la Ambición de Karakaka

¡YA A LA VENTA!

¡Argh! Corred a comprarlo pequeños, va cargado de extras, ¡incluso un corto inédito!











Controlarás tanques, submarino, helicópteros...



Dispararás apuntando a la pantalla con el mando.



Vivirás batallas en más de 20 escenarios diferentes.

ACCIÓN Wii

¡Con batallas online, señor!

«Battalion Wars 2» llegará a Wii con más de 45 misiones y online.

Siguiendo la estela del primer «Battalion Wars» de Cube, tu misión será liderar uno de los seis ejércitos disponibles y salir vivo de misiones en las que **volverás a manejar tanques, helicópteros y submarinos.** Además podrás batallar online incluso en modo cooperativo ... a partir del próximo año.

ACCESORIOS Wii y DS

¡Pon chulas tus consolas!

Nobilis presenta atractivos nuevos accesorios para DS y Wii.

Los "nintenderos" más desordenados ya tienen la solución para **guardar la Wii** como su tesoro más preciado. Con el "Wii console Stand" podrás mantener tu Wii y sus accesorios ordenados y protegidos. Ahora, podrás tener el nunchako, los cables... ¡todo junto en el mismo lugar! Además, de evitar golpes innecesarios. Y para no provocar envidia, para Ds tienes unas cajas de los más guays con los personajes míticos de Nintedo: Zelda, Yoshi y Peach... La caja para Wii cuesta **29,99€** y las fundas para DS, **14.99€**... ¡venga, a apuntarlos en la carta de los Reyes Magos!



Elegante y práctica
Además de ser una forma comodísima de guardar tu consola, esta caja tiene un diseño de lo más molón... ¡se convertirá en un accesorio muy útil para tu Wii!



Elige tu personaje.
Zelda, Mario, Yoshi y Peach... ¿cuál es tu personaje favorito? Elige la caja que más te guste y lleva siempre tu DS Lite bien guardadita y... ¡de lo más bonita!



CRASH
LUCHA DE
TITANES
¡RETA A LOS TITANES!
XBOX 360
PlayStation 2
Wii
7+
www.crashofthetitans.com
www.pegi.info
SIERRA
RADICAL ENTERTAINMENT
SUPERVILLAIN
Envia Crash al 20100 para descargarte una demo GRATIS del juego móvil. ¡Gana un Nokia N95!
Wii
XBOX 360
PlayStation 2
NINTENDO DS
PSP
GAME BOY ADVANCE

HARDWARE › Wii

ZAPPER el nuevo arma para tu Wii

Llega Zapper, el arma definitiva con el que vas a disfrutar como nunca los mejores juegos de acción.

Muchos de los juegos de Wii te piden que utilices el mando para disparar una pistola o un arco. Ahora Nintendo quiere darle más realismo aún a la experiencia con Zapper, un accesorio que **combina mando y nunchako en un único controlador** con un diseño pensado especialmente para los juegos de puntería.

Este periférico no es más que una pieza diseñada para encajar el mando en la parte delantera, donde va el gatillo, de forma que el dispositivo de infrarrojos quede a la vista (y funcione cuando apuntes a la pantalla). En la culata va fijado el nunchako. El stick queda en una posición idónea para que, además de **coger la pistola con toda comodidad** y apuntar como en la realidad, puedas mover al personaje en pantalla con el dedo pulgar. Y tú eliges si usar la mano izquierda o la derecha. Búscalo a partir del 7 de diciembre por sólo 29,95 Euros



La culata es el nunchako, con el que puedes recargar o entrar en menús pulsando los botones C y Z, y moverte por el juego con el stick. ¡Y encima queda de lujo!

El cañón es el mando. Gracias a él puedes apuntar a la pantalla y, como tiene sensor de movimiento, puedes manejar la cámara, la mirada del prota, solo con moverlo hacia donde quieras.

El gatillo es bastante más grande y fino que el del mando, con lo que resulta más cómodo. Aún así, cuando lo aprietes, en realidad estarás pulsando... el botón B.

Link´s Crossbow Training

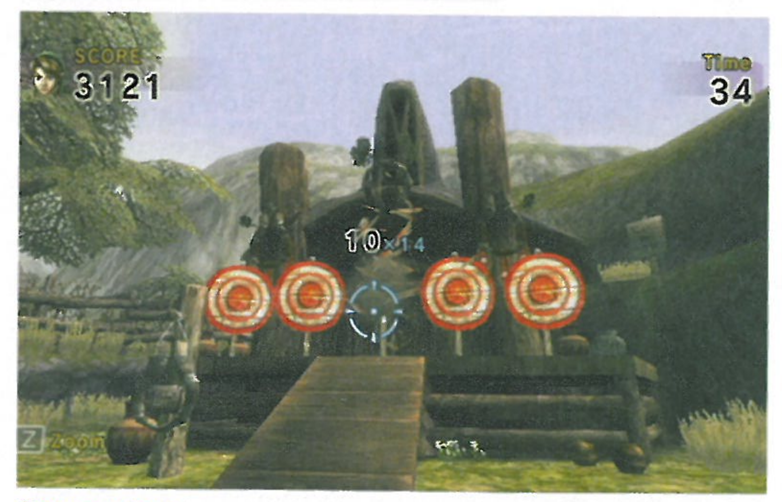
¡Link, menudo flechazo!

Cuando te compres el Zapper verás que, además, viene un DVD de... ¡¿Zelda?! Pues sí, en el pack encontrarás un atractivo título para que vayas practicando tu puntería, que nos lleva al universo de «Zelda Twilight Princess». Incluye varios modos de juego en los que tendrás que acertar a dianas estáticas (tal como hiciste al principio de la aventura de Wii y GC), tumbar hordas de esqueletos e incluso mover a Link con el stick. ¡Menudo aperitivo!





➲**Te ves asediado** por los mismos enemigos que estuviste abatiendo en «Zelda Twilight Princess». Verás cómo con la Zapper, la pistola más elegante y cómoda de todos los tiempos, todos caen más fácilmente.



➲**Para practicar** durante los primeros minutos, nada mejor que disparar a enemigos que ni se mueven ni te disparan a ti. Sí, vamos, disparar a dianas.



➲**Caminar mientras disparas** será el mayor reto que te propondrá «Link's Crossbow Training». Así te defenderás mejor en el futuro, en juegos como...

Más acción para Zapper

Si te gusta disparar...

Hay unos cuantos títulos que te van a hacer feliz. El primero, «Resident Evil Umbrella Chronicles», del cual tienes un avance en esta misma revista. También podrás disfrutarlo en «MOH Heroes 2» (mira el avance de este número) y «Ghost Squad» (para 2008), ambos con acción sin límite.



➲**Medal of Honor** se estrenará en Wii con «Heroes 2», un título ideal para disfrutar Zapper en manos.



➲**Ghost Squad** propondrá, además de cargarse malos, desactivar bombas, rescatar rehenes y otras cositas.

¡EL GRAN COMBATE!

Pokémon™ Battle Revolution

El primer Pokémon para Wii ya está a punto de ver la luz. Tendrá espectaculares combates 3D con unos gráficos impresionantes, conexión con «Perla y Diamante» y modo Wi-Fi online. ¡Qué pasada!



Lanzamiento:
7 de diciembre

¡Sin duda van a ser unas navidades muy Pokémon!



El juego:
Combates por turnos

Toda la emoción de las batallas Pokémon elevadas a la potencia de la Wii, con hasta 4 jugadores.



Al estilo Wii:
Uso del mando

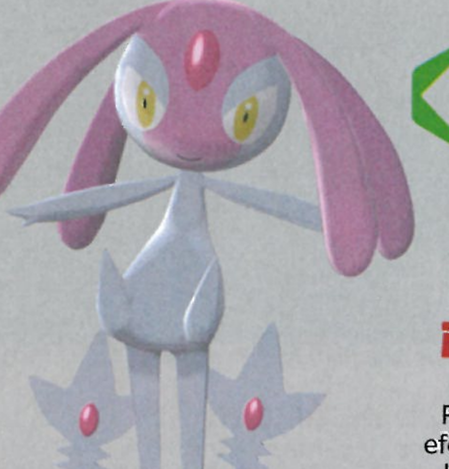
Nos moveremos por los menús apuntando con el mando a la pantalla. Podremos usar la DS como controlador ¡y pasar nuestros Pokémon de Perla o Diamante a la Wii!





Los Pokémon brillarán con luz propia en Wii

NOVATOS Y VETERANOS CARA A CARA. Pikachu, Snorlax o Torchic compartirán escenario en Wii con recién llegados de «Pokémon Perla y Diamante». Las reglas de los combates no cambiarán, pero todo será más bonito y vistoso.



Los Pokémon, bajo tu control

Sólo habrá que apuntar a la pantalla con el mando de Wii y pulsar un botón para elegir un Pokémon, sus ataques, un objeto... ¡Jugar será muy fácil!

¡Qué look más genial!

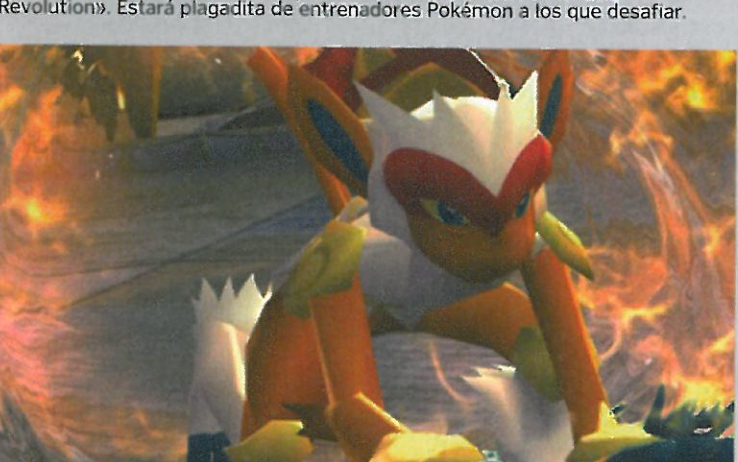
Si te gusta el aspecto que lucen estos Pokémon, espera a ver los espectaculares efectos al ejecutar sus habilidades especiales. ¡En las batallas de «Battle Revolution» van a dejarte con la boca abierta!



Pokétopia es la ciudad en la que transcurrirá la acción de «Battle Revolution». Estará plagadita de entrenadores Pokémon a los que desafiar.



A medida que ganes combates obtendrás Poké-cupones con los que comprar complementos a tu entrenador: camisetas, gorras a lo Pikachu...



El diseño y las animaciones de los Pokémon serán alucinantes, cada ataque será puro espectáculo. ¡Mira, Infernape está que arde!

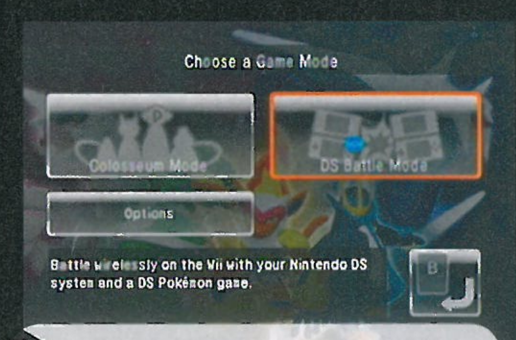


Aparte de combates individuales, los habrá de dos contra dos, por equipos e incluso vía Wi-Fi online contra otro jugador, esté donde esté.



Juega con tu equipo «Perla y Diamante»

PUEDES TRANSFERIR LOS POKéMON DESDE TU DS A Wii. Lo mejor de «Pokémon Battle Revolution», además del modo Wi-Fi, será la interconexión con las ediciones Perla y Diamante de tu DS. ¡Descubre todas las posibilidades que te ofrecerán en el juego!



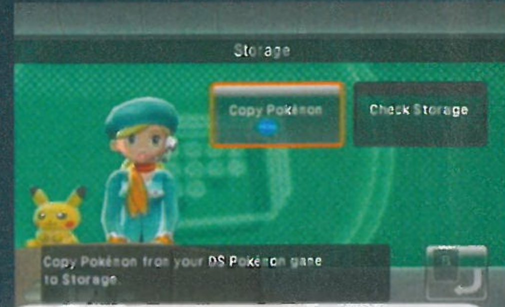
1 Lucha con tus amigos

¿QUIERES JUGAR SOLO O CON OTROS ENTRENADORES? Nada más encender la consola, tendrás la oportunidad de probar la conexión entre Wii y DS. Aparte del modo individual -el Colosseum-, encontrarás el modo Batalla DS, que te permitirá combatir hasta con cuatro colegas y usar la portátil como mando.



2 Crea un buen equipo

ES HORA DE USAR TUS POKéMON DE «PERLA Y DIAMANTE» EN EL MODO COLOSSEUM. ¿Cómo!?, ¿que aun no tienes equipo? Pues vamos, pilla tu Nintendo DS y ponte a capturar Pokémon. De lo contrario, nunca serás un buen entrenador y tendrás pocas posibilidades en los torneos de «Battle Revolution».



3 De mudanza a la Wii

AHORA QUE TIENES UN BUEN EQUIPO ES EL MOMENTO DE PASAR TUS POKéMON A WII. Entra al almacén desde el menú principal, allí es donde se guardan tus Pokémon. Una vez dentro, elige "Copiar Pokémon", enciende la DS y selecciona "Conectarse a Wii". ¡Ya está! Los Pokémon han llegado al almacén.



4 Crea un pase de batalla

YA TENEMOS LOS POKéMON GUARDADITOS EN Wii. Así que es hora de conseguir un pase de batalla personalizado (mejor que los de alquiler). Elige el diseño que más te mole para la tarjeta, el aspecto del entrenador y tus seis Pokémon preferidos. No te preocupes, siempre podrás intercambiarlos por otros del almacén.



5 ¡Comienza el combate!

¿HAS PERSONALIZADO TU PASE DE BATALLA? Pues cógelo y reata a cualquier entrenador que encuentres por Pokétopia. ¡Mira, ahí hay uno! Lanzas tu Poké Ball y... ¡madre mía! Si siempre soñaste con ver luchar a tus Pokémon a lo grande, con «Battle Revolution» vas a flipar. ¡Pero qué bonitos y qué bien luchan!



6 Llegan los regalitos

CONSIGUE VICTORIAS Y GANARÁS POKéCUPONES. De esta forma, podrás adquirir complementos para el entrenador o canjearlos por objetos, que podrás enviar a «Perla y Diamante». ¿Y el Regalo Misterioso? Cómpralo, sigue las instrucciones y recógelo en cualquier tienda del juego de DS.

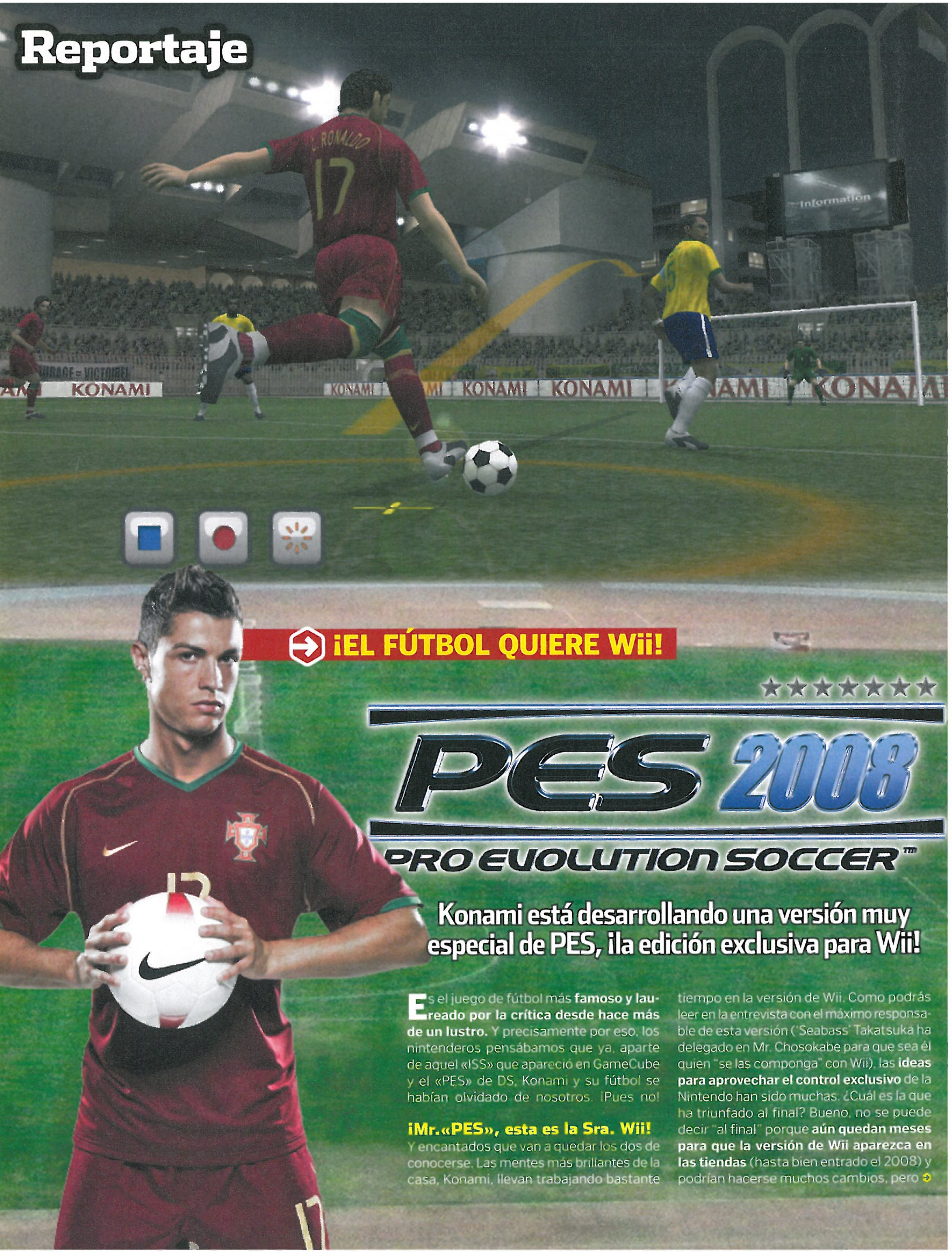


INTERCAMBIA POKéMON CON TODO EL MUNDO EN LA WEB.

Gracias a la nueva web Pokémon, Global Trade Station (GTS), puedes intercambiar Pokémon de Perla y Diamante con gente de todo el mundo. Enciende tu DS, activa la conexión Wi-Fi, entra en www.pokemon-gts.net, consigue esos Pokémon que siempre quisiste... ¡y pásalos a «Pokémon Battle Revolution»!



Imagina
ser...
¡lo que quieras ser!
Todos jugamos by UBISOFT
Imagina
ser Diseñadora de
Moda
NINTENDO DS
IMAGINA SER DISEÑADORA DE MODA
LICENSED BY
Nintendo
UBISOFT
3+
Diviértete en las sesiones
de maquillaje
Pon a prueba tu creatividad en 7 áreas: diseño, peluquería, maquillaje, joyería, fotografía...
Crea tu propia línea de ropa e intercambia tus sesiones de fotos con tus amigas.
DISPONIBLE EN
TU TIENDA
HABITUAL Y
KIOSCO
También disponible en: PC Codegame Kids
Diseña espectaculares vestidos
www.todosjugamos.es
www.imaginaser.es
www.codegamekids.info
3+
www.pegi.info
NINTENDO DS
PC DVD
CODEGAME kids
UBISOFT
© 2007 Lexis Numérique. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainmentunder exclusive licence from Lexis Numérique. Imagine, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countrie. © Nintendo DS is a trademark of Nintendo.



¡EL FÚTBOL QUIERE Wii!

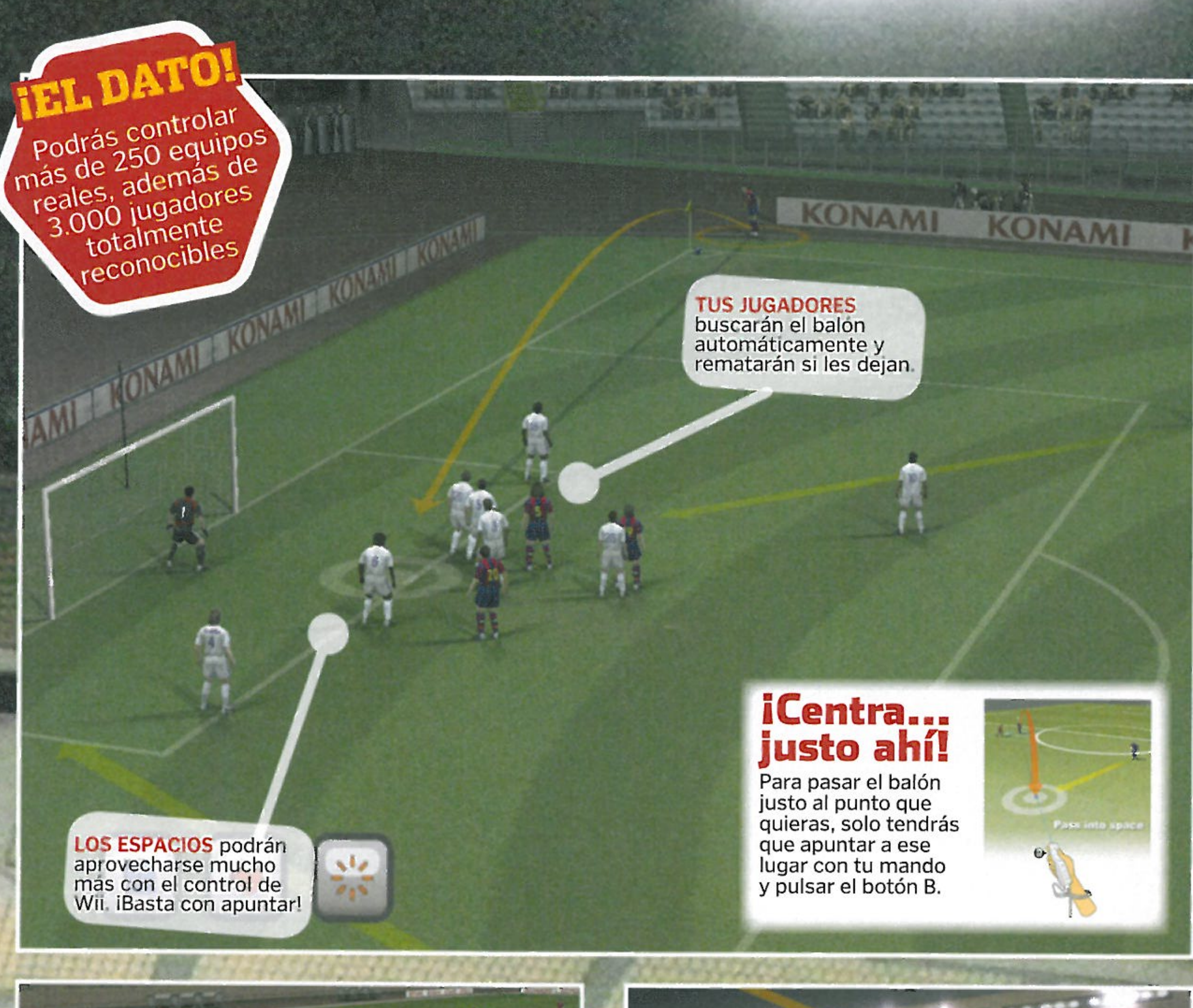
PES 2008
PRO EVOLUTION SOCCER™

Konami está desarrollando una versión muy especial de PES, ¡la edición exclusiva para Wii!

Es el juego de fútbol más **famoso y laureado por la crítica desde hace más de un lustro.** Y precisamente por eso, los nintenderos pensábamos que ya, aparte de aquel «ISS» que apareció en GameCube y el «PES» de DS, Konami y su fútbol se habían olvidado de nosotros. ¡Pues no!

¡Mr.«PES», esta es la Sra. Wii!

Y encantados que van a quedar los dos de conocerse. Las mentes más brillantes de la casa, Konami, llevan trabajando bastante tiempo en la versión de Wii. Como podrás leer en la entrevista con el máximo responsable de esta versión ('Seabass' Takatsuka ha delegado en Mr. Chosokabe para que sea él quien "se las componga" con Wii), las **ideas para aprovechar el control exclusivo** de la Nintendo han sido muchas. ¿Cuál es la que ha triunfado al final? Bueno, no se puede decir "al final" porque **aún quedan meses para que la versión de Wii aparezca en las tiendas** (hasta bien entrado el 2008) y podrían hacerse muchos cambios, pero



¡EL DATO!
Podrás controlar más de 250 equipos reales, además de 3.000 jugadores totalmente reconocibles

TUS JUGADORES buscarán el balón automáticamente y rematarán si les dejan.

LOS ESPACIOS podrán aprovecharse mucho más con el control de Wii. ¡Basta con apuntar!

¡Centra... justo ahí!

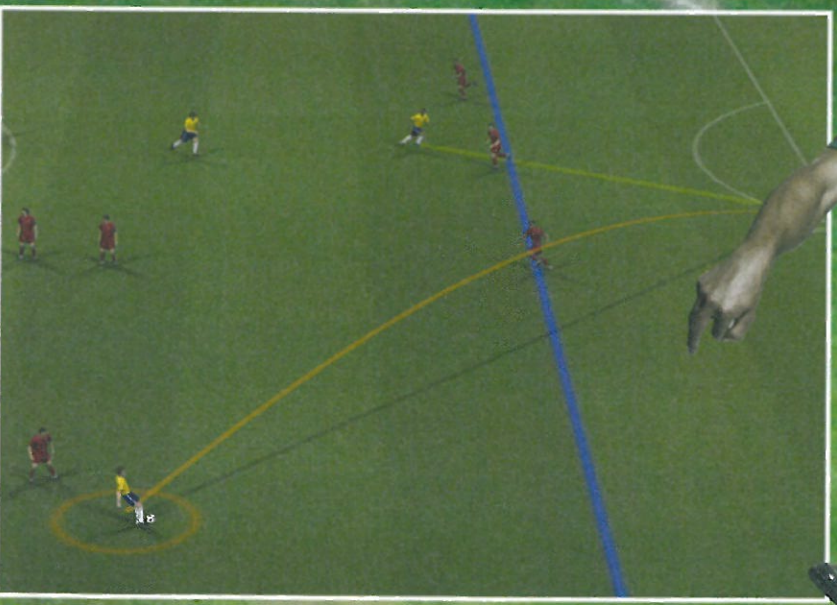
Para pasar el balón justo al punto que quieras, solo tendrás que apuntar a ese lugar con tu mando y pulsar el botón B.



Si quieres tirar, puedes hacerlo sacudiendo el nunchako o, como aquí, intentando engañar al portero con un "pase a gol".



Gráficamente dará la talla, con unas animaciones muy realistas.



La táctica del fuera de juego será muy utilizada, ya que podrás controlar a toda la línea defensiva a la vez y arrastrarlos hacia delante en el momento justo: ¡antes del pase!



KONAMI PRESENTÓ PES 2008...



1 En Sevilla, al estilo tradicional
Es decir, con los productores de las distintas versiones del juego, demostraciones 'in situ' y periodistas de toda Europa fotografiándoles y planteando preguntas.



2 Con emociones propias de la tierra
Para europeos y japoneses, todo un acontecimiento poder torear una vaquilla en un ruedo.



3 Y con la final europea de «PES 6», en el estadio olímpico
Tras horas de competición y gritos de los 27 participantes de los 16 países, se alzó con la victoria este joven inglés de la foto: Rob McLean. .

¡Cristiano Ronaldo, en tu Wii!

¡Vas a disfrutar con un fútbol pensado en exclusiva para tu consola, que además contará con la presencia de los mejores jugadores del mundo!

AHORA, PASA el balón al punto al que irá a parar tu jugador. Claro que, con un defensa ahí, quizás sea mejor pensar otra jugada.

MUÉVELO apuntándole y moviendo el mando hacia donde haya hueco mientras, con el stick, controlas al jugador que lleva el balón.

¡Mueve a todo tu equipo!

Puedes marcar la trayectoria que seguirá un solo jugador apuntándole, pulsando A y moviendo el mando hacia donde quieras que corra.

Entrevista al productor



AKIYOSHI CHOSOKABE
Productor de «PES 2008» Wii

"No quiero comparar esta versión con las otras. Este sistema de control será totalmente nuevo, y ofrecerá nuevas emociones al jugador".

■ ¿Cuánto tiempo llevas trabajando en la versión Wii de «PES 2008» y cuánta gente hay implicada en su desarrollo?
Akiyoshi Chosokabe: Cerca de un año y medio, y para la versión Wii, ha habido un equipo exclusivo de 20 personas. Por supuesto, ha participado mucha más gente, pero desarrollando un trabajo que también se utilizará en el resto de las versiones, como los gráficos o el sonido.

■ ¿Cómo surgió la idea de un sistema de control basado en apuntar a la pantalla?
Chosokabe: Al principio estuvimos probando incluso movimientos para los pies, sujetando los mandos en los pies de alguna ingeniosa manera. Pero nos fijamos en Wii Sports y su sobresaliente jugabilidad y decidimos ir en esa misma dirección para facilitar el juego a los "casual gamers".

■ ¿Por qué sólo podrán jugar dos personas a la vez, teniendo oportunidad de hacer el juego para cuatro?
Chosokabe: Era posible ofrecer un modo de 2 contra 2, efectivamente, pero había demasiadas flechas y cursores en pantalla. ¡Muy embarullado!

■ ¿Habéis considerado la idea de una opción de control alternativa para la versión de Wii aprovechando la existencia del mando clásico para Wii?
Chosokabe: Al principio, en la tormenta de ideas, lo consideramos, pero lo dejamos correr, fue desechado. Tenía que ser de Wii, aprovechar las funciones del mando de Wii.



El saque de las faltas será aún más estratégico en Wii. Tirar con Ronaldinho no es mala opción, pero los...



...pases al hueco pueden crear oportunidades mucho más claras. ¡Sobre todo moviendo tú a tus chavales!





parece que el método de **apuntar a la pantalla para lanzar el balón a donde quieras** va a ser la piedra angular de este nuevo sistema de control.

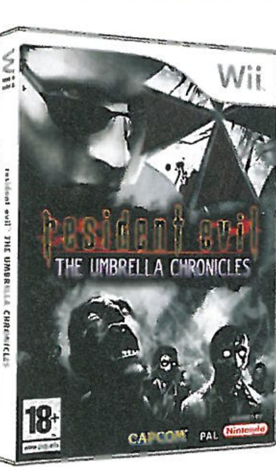
Regates, pases, tiros... ¡y órdenes!

Con el stick del nunchako moverás al jugador de tu equipo que tengas seleccionado, pero podrás mover a muchos más a la vez. Esta será la gran baza de la versión de Wii: poder **dar órdenes a tu equipo (individualmente o en grupo) en pleno partido.** ¿Que ves que se escapa alguien por la banda? Pues tendrás libertad total para mandar a dos de los tuyos para taponar, y por si acaso mandar al central hacia atrás para tener bien cubierto un posible pase al área. Todo esto, como ejemplo, porque como decimos, tendrás **libertad total para mover al equipo por la pantalla.** Este tipo de control impedirá, tristemente y al menos de momento (ya hemos dicho que podría haber cambios), un modo multijugador cooperativo. Solo podrás enfrentar a tu equipo contra el de otro jugador, ya sea en la misma consola o, esperemos, **mediante Wi-Fi online.** En todo caso, ¡jugar "al fútbol serio" en Wii va a ser toda una experiencia!





Haced frente a vuestros miedos



Multiplica tu fuerza por dos en "resident evil™: THE UMBRELLA CHRONICLES". La última entrega de la escalofriante saga te propone sumergirte con un amigo en las profundidades de la tenebrosa historia de Umbrella. Una siniestra aventura plagada de acción, y de hordas de hambrientos zombis… que, en esta oportunidad, sorprenderéis con vuestros Wii Zapper*, la nueva arma de fuego que duplicará vuestra fuerza de disparo en la lucha contra la misteriosa Corporación. Enfréntate a tus miedos. Y hazlo en compañía, porque cuando tengas enfrente a tu mayor enemigo, agradecerás tener a alguien cubriéndote las espaldas.





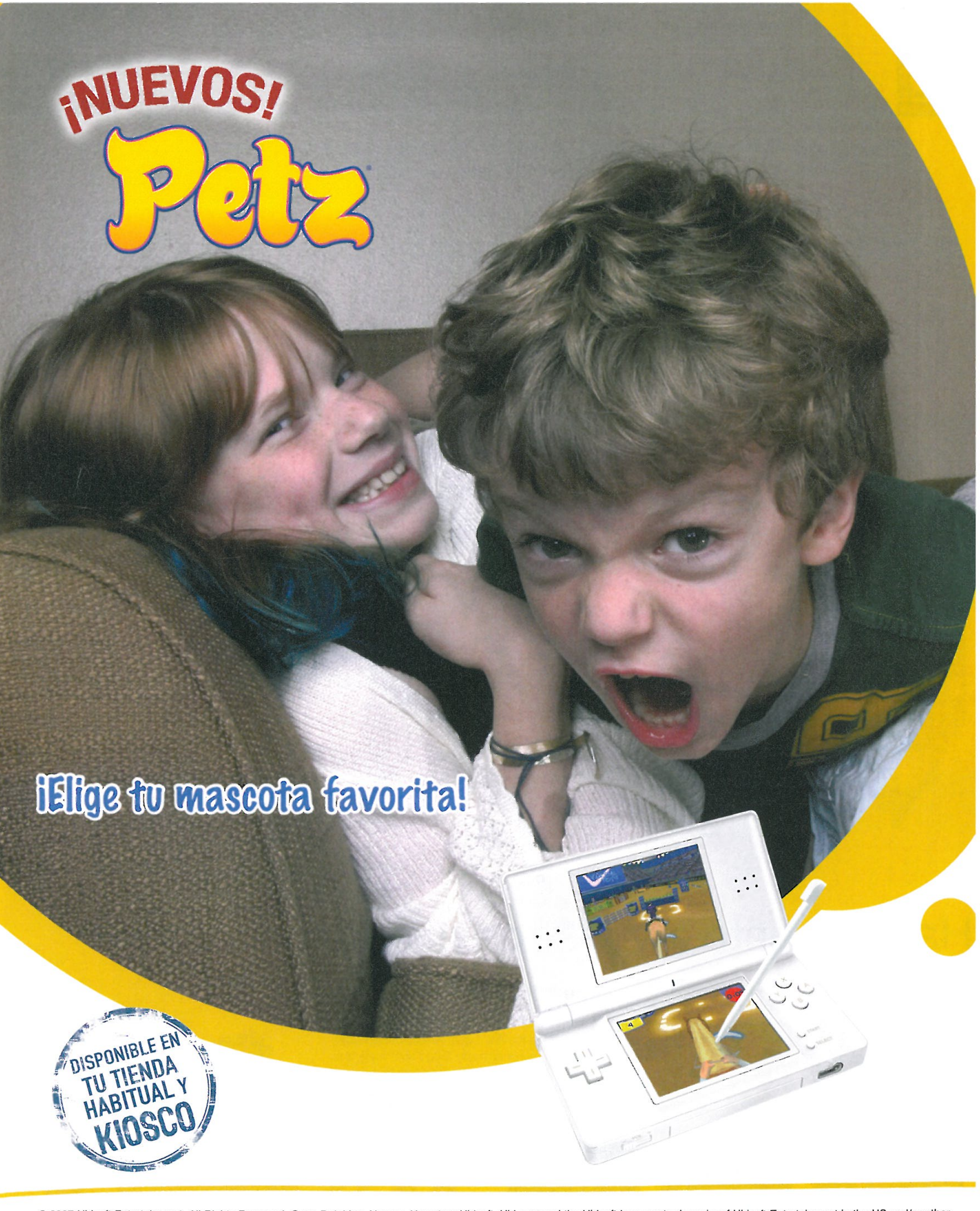






www.wii.com

* Wii Zapper se vende por separado.


¡NUEVOS!
Petz
¡Elige tu mascota favorita!
DISPONIBLE EN TU TIENDA HABITUAL Y KIOSCO

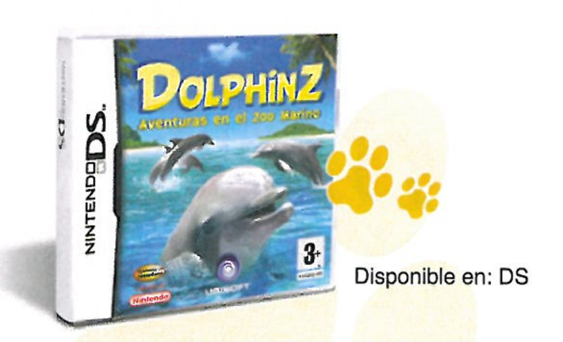
Dogz ¡Diviértete con más perros!



- Escoge tu cachorro favorito entre 20 razas para cuidarlo y entrenarlo.
- Encuentra trucos y sorpresas por la ciudad. ¡Diviértete con los nuevos minijuegos!.

Disponible en: DS, PS2, Wii, PC Codegame Kids.





Disponible en: DS

Dolphinz Aventuras en el zoo marino

- Descubre cómo cuidar hasta 30 animales marinos diferentes.
- Podrás criarlos, entrenarlos para sus espectáculos y mejorar tu parque marino para rescatar más animales.



Disponible en: DS, PS2, Wii, PC Codegame Kids.

Catz ¡Diviértete con nuevos felinos!

- Descubre 3 nuevos felinos: Tigre, león y guepardo.
- Disfrázalos con nuevos accesorios y averigua en qué piensan con la burbuja de pensamientos.



Disponible en: DS (Mi aventura en el Rancho), PS2 y Wii (El valle del Rancho) , PC Codegame Kids (Los secretos del Rancho).

Horsez Mi aventura en el rancho

- Juega a la aventura y ayuda a tus amigos a salvar su rancho. ¡Aprende todo sobre caballos!
- Intercambia caballos con tus amigos o cúralos en el juego Imagina ser Veterinaria.



Disponible en: DS

Hamsterz

- Cuida y juega con los hámsters.
- Personaliza las jaulas coleccionando más de 200 juguetes y accesorios.











PlayStation.2





Hazte del

CLUB DEL LECTOR

y forma parte de nuestro equipo

REVISTA OFICIAL

Nintendo Acción

¡GRATIS DURANTE UN AÑO!

Nos gustaría saber tu opinión sobre Nintendo Acción, con tu ayuda podremos hacer una revista adaptada a tus gustos y necesidades ya que tus opiniones son muy importantes para nosotros.
Por eso te animamos a participar en nuestro club del lector.

Para poder formar parte de nuestro club del lector sólo debes registrarte en
www.ntdaccion.es/clubdelector



¡NO LO PIENSES MÁS!

REGÍSTRATE Y SI ERES UNO DE LOS ELEGIDOS RECIBIRÁS GRATIS DURANTE UN AÑO TU REVISTA FAVORITA

Novedades

32 Mario Galaxy

VIVE LA AVENTURA MÁS GALÁCTICA DE MARIO Déjate llevar en un viaje cargado de magia y sin precedentes por la galaxia de Wii. ¡Déjate deslumbrar por Mario!

58 Los Simpson

LA FAMILIA MÁS ALOCADA llega a DS con unos gráficos clavaditos a los de la serie, un original modo multijugador para 4 personas y... ¡un Homer mascota!

38 Mario y Sonic

EL FONTANERO Y EL ERIZO se enfrentan al duelo del siglo en los Juegos Olímpicos.

56 Smackdown vs. RAW

EL ESPECTÁCULO BESTIAL de la lucha libre llega a Wii cargado de realismo y llaves moviditas.

CÓMO PUNTUAMOS

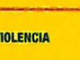
Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Este es nuevo. Lo hemos incluido porque los juegos son cada vez más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación















EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DROGAS · SEXO · MIEDO · LENGUAJE SOEZ · DISCRIMINACIÓN

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.





PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · WI-FI ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.









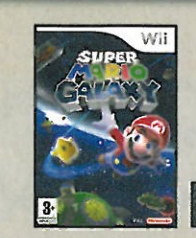


NUNCHAKO · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET

En diciembre...

MARIO es lo más... ¡y punto! Pero vamos, también tienes otros juegazos para Wii, y joyas como FIFA 08 o Los Simpson para DS. ¡Lo mejor del año ya está aquí!

NOTA DE LA REDACCIÓN. Ten en cuenta que los precios que mostramos en las novedades y Guía de Compras son aproximados, y pueden variar de una tienda a otra. Si quieres alternativas, pregunta en varias tiendas.



- **Tipo de juego:** Aventura
- **Compañía:** Nintendo
- **Jugadores:** 1-2 Jugadores
- **Idioma:** Voces ambientales / Textos en castellano
- **Precio:** 49,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO



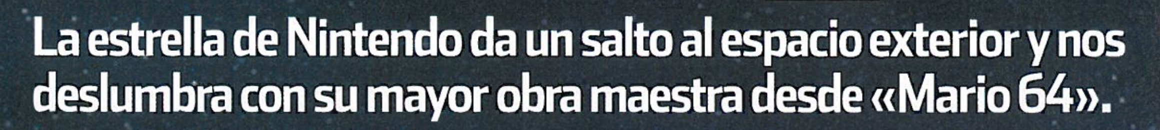


NUNCHAKO · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET



Mario Galaxy



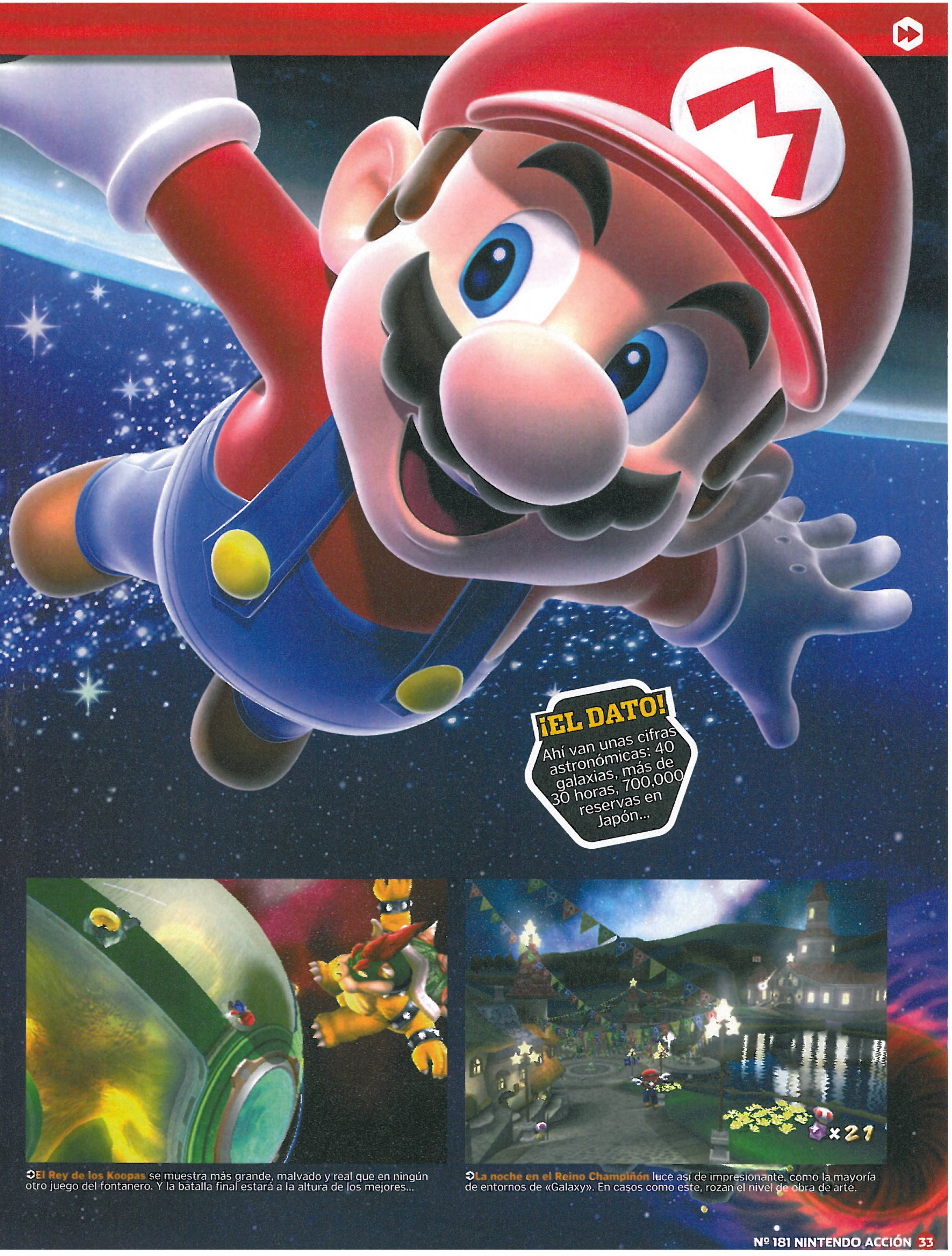




Hace 10 años, el genio Miyamoto marcó un antes y un después en nuestras vidas con la primera aventura en 3D de su personaje más carismático. «Mario 64» pronto se convirtió en un mito que definió una forma de hacer videojuegos. Desde entonces, hemos esperado una "auténtica" secuela que siguiese la revolucionaria estela que dejó aquel juegazo. **Ese sueño -en su momento llamado «Mario 128»-, ya es una realidad.** Jugones de todas las galaxias, con todos vosotros... el mejor juego de Wii.

2007: Una princesa en el espacio

Para celebrar un acontecimiento como este, qué mejor manera que montar una fiesta, ¿no? Pues mira tú por dónde, así empieza «Super Mario Galaxy». Una vez cada 100 años, los habitandes del Reino Champiñón celebran la Noche del Festival de las Estrellas, en la que un gigantesco cometa atraviesa el cielo. Un día, los Toad llevaron al castillo todo el polvo estelar que irradió uno de aquellos cometas. Así nacieron las superestrellas, que llenaron el reino de felicidad. Pero adivina quién llega para robar las estrellas y sembrar el caos... En una espectacular secuencia, Bowser (¡acertaste!) "abduce" el castillo de Peach, mientras Kamek lanza a Mario a un planeta desconocido. Al despertar, debes atrapar a 3 conejitos saltarines. **En cuanto muevas el stick, comprobarás lo fantástico, intuitivo y revolucionario que es este «Mario».** El novedoso sistema de gravedad permite recorrer planetas mientras contemplas profundísimos paisajes espaciales. La nueva cámara



El Rey de los Koopas se muestra más grande, malvado y real que en ningún otro juego del fontanero. Y la batalla final estará a la altura de los mejores...

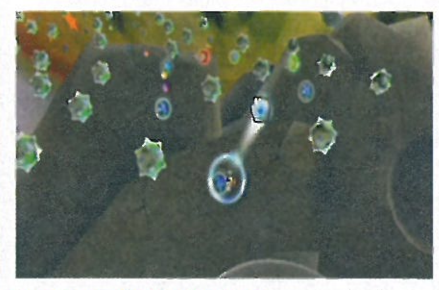
La noche en el Reino Champiñón luce así de impresionante, como la mayoría de entornos de «Galaxy». En casos como este, rozan el nivel de obra de arte.

¡Qué movida es la vida de astronauta!

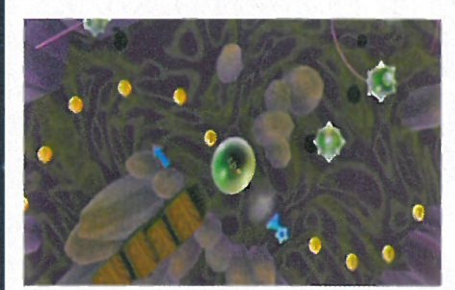
En «Super Mario Galaxy» vas a mover los mandos como nunca. En la inmensidad del espacio te esperan divertidísimas pruebas en las que demostrar tus reflejos en situaciones originalísimas. Tendrás que surfear sobre una "mantabla" (o manta raya) en una montaña rusa acuática suspendida en el aire, insuflar aire a una burbuja, caminar sobre una bola como un equilibrista... Aunque también vas a mover los brazos durante toda la aventura: agita el mando para subir plantas trepadoras a toda mecha o lanzar objetos a enemigos, sacúdelo bajo una estrella para ser lanzado a otro punto de la galaxia o bucear más rápido... ¡Y estos son sólo algunos ejemplos!



Inclina el mando a izquierda y derecha, acelera pulsando A y sacúdelo para saltar.



Apunta a los asteroides, agarra el más cercano con A para avanzar, ¡y evita rozarlos!



Conduce a la burbuja soplando aire con el puntero. No toques las minas o se romperá.



Sacude el mando para pillar a esos Boos por la lengua, y después lánzaselos al jefazo.



La belleza visual no sólo sorprende en cada esquina, sino que deja con la boca abierta a medida que avanzas, aunque quedarse contemplando el escenario mientras un escarabajo gigante te aplasta no sea tan bello.



La Galaxia Nebulosa te recordará a «Lylat Wars». Estas plataformas se crean solas bajo tus pies.



Los castillos de Bowser no podían faltar en Wii. ¡Si hasta conservan el tema que sonaba en los de N64!

superdinámica se mueve con una fluidez pasmosa, y **la sensación de libertad es una experiencia indescriptible.** Una vez pilles a los conejillos, conocerás a Estela, guardiana de la galaxia y dueña del Planetarium del Cometa. Aparte de cruzar el mar de estrellas, esta nave sirve de portal a los diversos mundos (como el castillo de «Mario 64»). **Tu objetivo es recolectar las 120 superestrellas esparcidas por las galaxias** para devolver la energía a la nave, y así llegar hasta el mismísimo centro del universo, donde te espera la princesa. A medida que consigas estrellas, se irán abriendo bóvedas celestes que te permitirán acceder a nuevas galaxias. Cada mundo está impregnado de esa magia de los Marios clásicos, y **los puzles son un derroche de imaginación y originalidad.** Eso por no hablar de los trajes inéditos que vas a vestir.

¡La seta de las galaxias!

¿Crees que el mostacho de Mario pincha? Pues imagínatelo con aguijón. En el Reino de las Abejas, descubrirás una seta que dota al fontanero de alas y "peso pluma". Puedes **volar pulsando A, trepar por superficies pegajosas y caminar sobre pétalos como si nada.** Pero ten cuidado con el agua, ya que ese es el punto débil de Mario-abeja. Y si te mola la idea de "picar" a los goombas, prepárate para asustarlos. En Galaxia Fantasmagórica te espera una seta que te transforma en **Boo-Mario. Mediante una sacudida de mando, te vuelves invisible y puedes atravesar paredes,** pero olvida eso de "ir hacia la luz", o perderás una vida de verdad. Estos trajes aparecen en momentos muy concretos. El resto del tiempo te las apañarás de sobra con tu atuendo habitual. Los puñetazos y patadas se sustituyen por **un nuevo ataque: el giro.** Con un simple meneo, puedes machacar enemigos, lanzar bombas, saltar más alto, bucear a toda velocidad, mover palancas... ¡de todo!

Toca el cielo con tu mando

«Super Mario Galaxy» es increíblemente intuitivo, pero lo que lo convierte en el juego más divertido de los últimos tiempos es **su control, sencillamente mágico.** Mediante un cursor especial puedes disparar polvo estelar, recolectarlo con tan sólo "tocarlo", conectarte de una estrella a otra, mover el cañón para disparar a Mario, lanzar malos a un jefe... Aunque lo más alucinante es el uso del mando en determinadas galaxias.





El tamaño de algunas galaxias es estratosférico, y no se limita a un par de planetas, no... Puede haber decenas de asteroides, naves, cápsulas... ¡Enorme!



En los mundos acuáticos podrás nadar y bucear "como Mario en el agua", gracias al nuevo movimiento de giro y a los rapidísimos caparazones verdes.

¡Jefe, una de estrellas!

Las batallas contra jefes como esta gigantesca planta piraña son una gozada. Prueba a disparar para aturdirla y... ¡a ver qué pasa!

GOLPEA LA COLA para que rebote sobre su cabeza y... ¡aprovecha para disparar y darle leña!

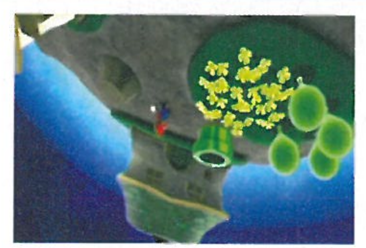
DISPARA AL CRISTAL o cárgatelo mientras la piraña esté K.O. para recargar munición.

El diseño de cada galaxia es una obra de arte desde que empiezas a jugar



Gravedad cero... ¡diversión infinita!

Siempre te has enfrentado a koopas, boos, thwomps y compañía con los pies en el suelo, ¿verdad? Pues prepárate para ir poniendo "patas arriba" tus costumbres. Explora planetas totalmente boca abajo, cambia de gravedad dentro de cápsulas, recorre enormes esferas por dentro o trepa por paredes cual Spider-Mario.









¡Haz que vean las estrellas!

Mientras corro con el stick, apunto a la pantalla para mover el cursor estelar. Recolecto estrellas con tan sólo tocarlas, y si pulso el gatillo, las disparo contra los enemigos. ¡Mamma mia, esto es poder!







¿Has visto ese uniforme rojo y blanco? Así es, amigos... ¡Mario vuelve a lanzar bolas de fuego!



Transfórmate en abeja para revolotear, caminar sobre los pétalos y pegarte a superficies rugosas.

«Galaxy» transmite toda la magia de obras maestras como «Super Mario Bros. 3»



Donde pongo el ojo...

En planetas como este debes guiar a las balas hacia las jaulas metálicas para llevarte lo que contienen. Eso sí, procura apartarte a tiempo, ¿eh?

ESE SURTIDOR no deja de expulsar balas, así que aprovecha y lleva una hacia el bicharraco.

DÉJATE PERSEGUIR por Bill Bala hasta llegar a la jaula, échate a un lado y ¡toma vida extra!

EL AGUJERO NEGRO equivale a los precipicios clásicos, así que... ¡evita caer en él!



¡Mario, eres un pelota!

Aquí tengo que mantener el equilibrio sobre una bola y llevarla hasta la meta sin caerme. Cojo el mando como una palanca de recreativa y pulso A para aplastar a los goombas que se pongan por delante. Si lo logro... ¡estrella al canto!





En estos niveles podrás practicar el trepidante "raying" (surfing sobre una manta raya) inclinando el mando a izquierda y derecha, apuntar a la pantalla para soplar la burbuja de Mario por laberínticos recorridos, agarrar troncos elásticos para impulsarle, coger el mando en vertical para guiarle encima de una bola... Y **ve avisando a un amigo, porque en cualquier momento podrá entrar en juego** y pulsar A para realizar un salto combinado, disparar sobre cualquier elemento del escenario para ayudarte... ¡o sobre ti para incordiarte!

«Super Mario Galaxy» es todo un universo por descubrir, un homenaje a los nintenderos del mundo, un espectáculo visual, sonoro y jugable que **eleva a tu Wii al nivel de máquina divina,** con un control perfecto y una historia inolvidable. Y hay sorpresa: una vez completes la aventura... ¡podrás volver a jugarla con Luigi! Los astros están de nuestro lado. El mejor Mario ha vuelto.

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Lo mejor de Wii, sólo comparable con «Metroid 3». Entornos increíblemente sólidos y detallados.

Diversión ★★★★
La adrenalina no para ni un segundo gracias a una curva de dificultad brillante. ¡40 galaxias!

Multijugador ★★★☆
El segundo jugador puede disparar estrellas, hacer saltar a Mario... pero no llega a ser cooperativo.

Duración ★★★★
Conseguir las 120 estrellas te llevará 35 horas (aprox.), y créenos... lo volverás a jugar toda la vida.

Lo mejor y lo peor

El sublime apartado visual, el control inmejorable, la mágica historia, disparar... TODO.

Esto... ¿Que tengas miedo a las alturas? El multijugador podría haber sido más cooperativo.

Nuestra Opinión

La inmensidad del universo cabe en Wii.

«Mario Galaxy» es el sueño de cualquier jugador. Su intuitivo control, su increíble belleza, sus múltiples secretos, su fantástica magia, su banda sonora orquestada... Todo el mundo debería tenerlo. La mayor joya de Wii.

Te gustará...

Más que... Super Mario 64 DS



Y más que... Zelda: Twilight P.

Puntuación Final





LLEVA TUS POKÉMON A LA GRAN PANTALLA













Envía tus Pokémon capturados y entrenados
en Pokémon Diamante o Pokémon Perla
a combatir en Pokémon Battle Revolution de Wii.



para Wii

The Pokémon Company







¡Todos tus Pokémon en 3D en la pantalla de tu televisor! Pokémon Battle revolution aprovecha a tope la conectividad entre DS y Wii, permitiendo transferir tus Pokémon mediante el modo Wi-Fi, intercambiarlos y combatir con tus actuales Pokémon. Hazte con más de 100 nuevos en Pokémon Diamante o Pokémon Perla y envíalos a combatir a Pokémon Battle Revolution. Y lo nunca visto: ¡podrás personalizar a tu personaje y luchar contra entrenadores de todo el planeta!

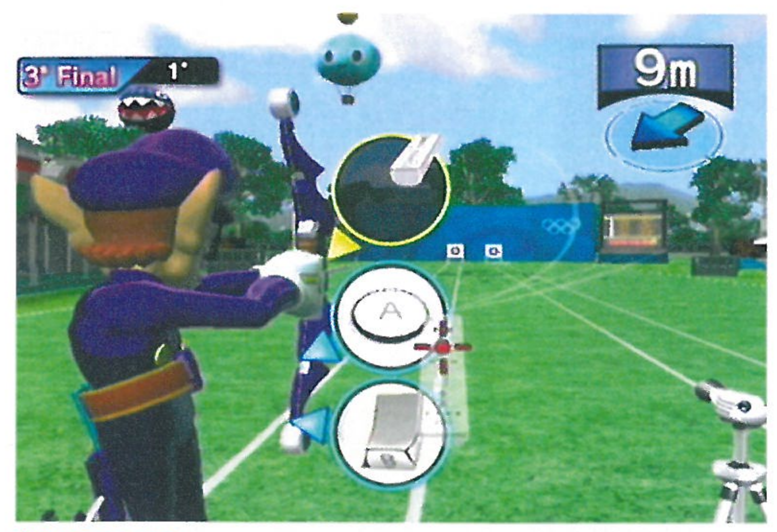
No te pierdas el estreno de la última película de Pokémon:
Pokémon Ranger y el Templo del Mar.
En JETIX, del 1 al 8 de diciembre en diferentes horarios
¡para que nadie se la pierda!



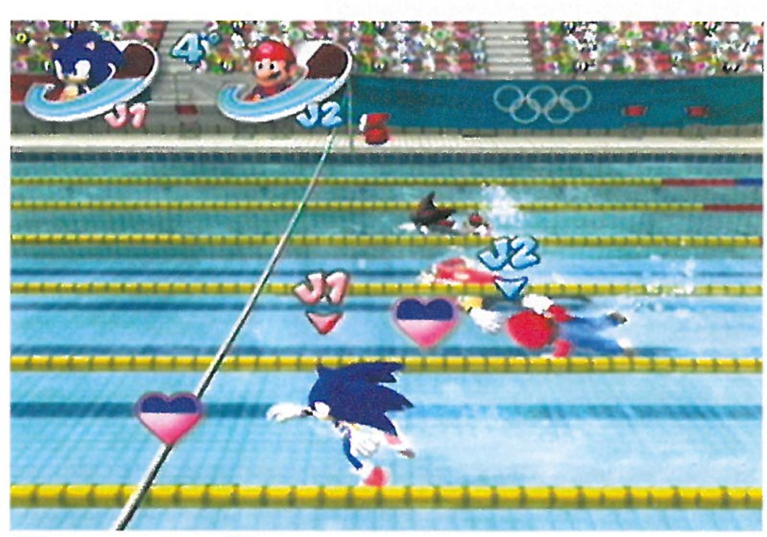



Novedades
¡COMIENZA EL DUELO DEL SIGLO!
Mario y Sonic en los juegos Olímpicos
El fontanero y el erizo son los mayores rivales consoleros de la historia. Y para conseguir que tu preferido gane en todo, ¡tendrás que sudar con él!
Wii
3+
Tipo de juego:
Deportivo
Compañía:
Sega
Jugadores:
1-4 Jugadores
Idioma:
Voces en castellano
Textos en castellano
Precio:
59,95 €
Lanzamiento:
Ya disponible
FUNCIONES DEL MANDO
NUNCHAKO
PUNTERO
VIBRACIÓN
SENSOR MOVIMIENTO
ALTAVOZ
INTERNET
¡EL DATO!
¡Tienes 24 pruebas para competir con Mario, Sonic y otros 14 personajes de Nintendo y Sega!





El tiro con arco es una de las pruebas más realistas al adaptarse al control de Wii: con A y B coges la cuerda, tiras de ella hacia atrás, apuntas bien y... ¡flechazo!



Cada uno tiene su estilo al nadar y dependiendo de cuál sea, así debes mover los mandos. Mario usa el "crawl" y Sonic nada "a lo perro", aunque vaya ganando.



¡A por todos los récords!

En las pruebas de atletismo tienes que correr agitando alternativamente mando y nunchako. ¡Con un poco de práctica serás el más rápido!

Cualquiera puede coger los mandos y divertirse con «M&S»; otra cosa es ganar...

Este es el evento más importante ocurrido en toda la historia de las consolas, hermanos! Al menos para los que llevamos más de una década en este mundillo. **Las mascotas de las dos compañías rivales** que ya desde los 80 nos permitieron jugar en el televisor de casa en vez de sólo en los salones recreativos, han decidido, en 2007 y tanto a "nintenderos" como a "segueros", darnos **la oportunidad de "defender los colores".** Vale, Sega ya no fabrica consolas, la situación ha cambiado, tal, perooo...

¡¿Eliges a Sonic o a Mario?!

En realidad puedes elegir a un montón de gente más. Cada héroe aparece acompañado de lo más granado de su universo: Mario tiene a Luigi, Peach, Bowser, Daisy, Wario... Y por parte de Sonic están Shadow, Tails, Blaze, Amy, Eggman... En total **16 personajes, 8 de cada "bando"**, y siempre teniendo en cuenta que puedes elegir a tu Mii y pasar olímpicamente (cómo, si no) de guerras vetustas. Cada personaje tiene sus virtudes y sus defectos y, aunque no hay ninguno igual, están encuadrados en 4 grupos: Potentes, Completos (ahí están Mario y los Mii), Veloces (aquí Sonic) y Hábiles. Una vez te hayas decidido, puedes optar por jugar **una partida rápida, un circuito o intentar los retos que tiene cada personaje.** Lo suyo, por supuesto, es empezar con los circuitos, ya que ganándolos desbloqueas nuevas pruebas y extras, y además comienzas en el nivel mínimo de dificultad. Así, mientras aprendes los controles de cada prueba, te vas llevando alegrías. Por ejemplo, ganarás los 100 metros lisos la primera vez que juegues, ya que sólo tienes

Las olimpiadas según Nintendo y Sega

Quizá no estén todos los deportes olímpicos, pero sí muchos de los más competitivos. Y, hablando de competición, entre las pruebas de «M&S» hay una categoría que es especialmente desafiante: las pruebas Fantasía. Son cuatro, y se basan en pruebas reales, pero se juegan al estilo Nintendo: lanzando caparazones, con movimientos especiales, etc. También se incluyen 4 minijuegos que, al superarlos, desbloquean información sobre las olimpiadas.

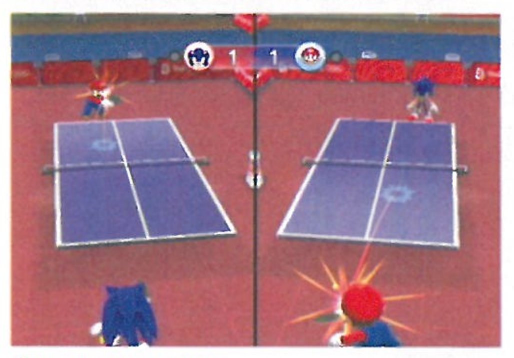


Los 400 metros fantasía es como un «Mario Kart», pero sin karts y durante 400m.



Minijuegos como contar Bill Balas no son muy impactantes, excepto por el escenario.





La pantalla se divide en las pruebas multijugador para que todos tengan las mismas oportunidades.



Para lanzar el martillo coge el mando en vertical, haz círculos con la mano y pulsa B... ¡justo ahora!

Además de divertirte, vas a hacer músculo con estas 24 pruebas de Mario y Sonic





¡Estocada en todo el peto!

En los duelos de esgrima tendrás oportunidad de pinchar a Sonic, a Mario o al que más rabia te dé, moviendo el mando rápido hacia delante.

PARA BLOQUEAR un ataque mueve el mando a un lado mientras mantienes el botón A pulsado. ¡El "A" pulsado, Mario, hermoso!

EL FLORETE es el mando de Wii. Aunque para moverte usas el stick del nunchako.

¡Remo con los mandos!

En este juego hay que hacer un montón de movimientos distintos, dependiendo de la prueba. La de remo, además de original, es muy realista. Cuanto más amplio hago el movimiento típico de remar, ¡más avanzo! ¡Vamos ahí, Wariolo!





que **agitar mando y nunchako alternativamente para correr,** y los personajes de la CPU parece que estén de paseo. Pero las cosas pronto se ponen difíciles. No en cuanto a controles, pues aunque haya algunas pruebas con movimientos y botoneos más complicados, a la que fallas te preocupas de aprenderlo bien y termina saliendo solo; son los personajes controlados por la Wii los que venden cara la victoria. ¿Qué hacer? Pues lo mismo que haría un atleta: entrenar. Y damos fe de que, además de la victoria, también conseguirás aumentar tu masa muscular. Que sí, en serio.

¡Viva el cachondeo plural!

Hasta 4 jugadores pueden participar en las 24 pruebas y los divertidos minijuegos. Esto hace de «M&S» uno de esos títulos perfectos para las visitas, además de, por su calidad técnica y jugabilidad extrema, el mejor juego de olimpiadas de todos los tiempos.

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Los personajes lucen y se mueven de maravilla. El ambientazo del estadio hasta te pone nervioso.

Diversión ★★★★
Arrasar en las primeras pruebas hace que te enganches sin remedio. Y es fácil aprender a jugar.

Multijugador ★★★
Absolutamente todo puede jugarse en compañía. Eso sí, una pena que no haya incluido modo online.

Duración ★★★
Las olimpiadas tienen muchas más pruebas, pero estas 24 dan bastante de sí. ¡Y búscate gente!

Lo mejor y lo peor

¡Mario y Sonic en el mismo juego! El control es una maravilla. La dificultad es la justa.

Algunas cámaras fallan en multijugador. Le falta, obviamente, modo online.

Nuestra Opinión

Corres, saltas, remas... ¡y todo lo haces tú!

Sí, sí, ya: Mario y Sonic. El duelo definitivo y tal. Pero este juego es mucho más que eso: es un avance en cuanto a control (el arco es una delicia), un espectáculo visual y divierte estés solo o en compañía. ¡A hacer músculos!

Te gustará...

Más que...



Rayman Raving R.

Menos que...



WarioWare Smooth

Puntuación Final




Báilalo. Cántalo. Créalo.
Descubre el revolucionario juego que permite cantar, bailar y personalizar un personaje para convertirlo en una estrella
Boogie™
Micrófono incluido
Wii
Boogie
3+
www.pegi.info
Wii
www.boogiespain.com
eatv.es
la televisión online de Electronic Arts
© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, el logotipo de EA y Boogie son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en EE. UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.
LICENSED BY
Nintendo
EA

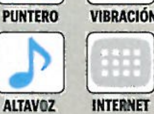


3+

- Tipo de juego: Minijuegos
- Compañía: 2K Play
- Jugadores: 1-4 Jugadores
- Idioma: Voces en castellano / Textos en castellano
- Precio: 29,95 €
- Lanzamiento: Ya disponible

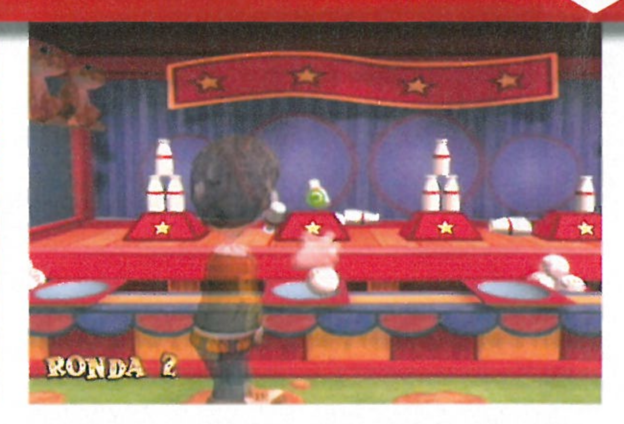
FUNCIONES DEL MANDO



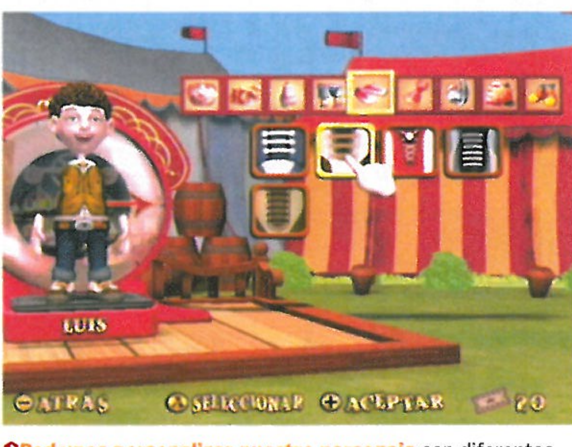
NUNCHAKO · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET







¿Sabéis ese de golpear con el martillo y...? Pues hala, a demostrar quién es el más fuerte...



Podemos personalizar nuestro personaje con diferentes items y nuestro armario crecerá a la par que los premios.

¡A POR OTRO PERRITO PILOTO!

Carnival Juegos de feria

Ven a disfrutar de los divertidos juegos de las casetas de feria tan solo moviendo el mando de tu Wii... ¡y sin arruinarte!

Has llegado a una feria llena de casetas en las que entrar a jugar. Desde las canastas hasta el tiro al patito, pasando por la adivina o el minigolf, ha cabido todo en esta animada carpa.

¡A jugar se ha dicho!

Conseguir **el premio gordo es el objetivo** de todas las pruebas. Para alcanzarlo, puedes realizar una jugada magnífica y llevártelo, u obtener pequeños premios que podrás ir cambiando luego por los más grandes. Además, a medida que avanzas, desbloqueas otros juegos y ropa para tu personaje. La mayoría de las pruebas están recreadas con bastante acierto y sencillez, y explotan al máximo las características del mando (el nunchako no se usa). Así, **tiras anillas o das con el martillo imitando movimientos reales,** y disparas apuntando directamente al televisor. Pero el caso es que todos los retos son bastante facilones. Además, se echa en falta un argumento o hilo conductor, ya que se basa en elegir algún juego y... jugarlo, sin más. No obstante, este título está **pensado para disfrutarlo en compañía.** Pueden participar hasta 4 jugadores, con un solo mando o a la vez, en una reñida competición. El pique está servido... ¿vas a dejar que te quiten el peluche?



¡EL DATO! Cuenta con 20 minijuegos, otros 10 especiales para desbloquear y 5 "curiosidades"

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★★
Duración	★★☆☆



Valoración

"Carnival" tiene pocas pruebas y si juegas solo resulta algo insulso, sí. Pero en compañía... cualquiera puede coger el mando, competir al más alto nivel y divertirse inmediatamente gracias a la sencillez de su control.



Total 82


VIVE TU PROPIA EXPERIENCIA
MY HORSE & ME
COMPITE
ADIESTRA
PERSONALIZA
ENTRENA
ATARI
PC DVD
Wii
SUPPORTED BY
FEI
NINTENDO DS
3+
www.pegi.info
© 2007 Atari Europe SASU. All rights reserved. © 2007 Fédération Equestre Internationale (FEI). Reproduced with the permission of the FEI. All rights reserved. Reproduction without permission is prohibited by law.
© 2007 W!Games. All rights reserved. © 2007 MisticSoft. All rights reserved.



¡QUE VUELVEN LOS CONEJOS!

Rayman Raving Rabbids 2

Más y mejores mini-jue... ¡mini-idioteces! para la segunda entrega de este arcade desenfrenado.

¿Conoces a los conejillos? ¿No? Hombre pues, junto a Rayman, protagonizan uno de los mejores juegos "fiesteros" disponibles para Wii. Y ahora repiten con una segunda parte, porque estos bichejos pueden dar mucho de sí, con ese comportamiento tan, tan...

¡BLUAAAAAARGH!

Lo que importa es que están como cencerros, amigo, y con ellos lo vas a pasar en grande. La intro del juego ya te hará reír lo tuyo, pero según vayas descubriendo sus **60 minijuegos**, damos fe de que te va a doler la tripa de tanto partirte. Vamos a fastidiarte la sorpresa, pero no podemos dejar de citar la prueba de "hacer el tonto" en la oficina con el único objetivo de que el jefe no te pille, o la de, cazamariposas en mano, pillar todas las mariposas que puedas con la boca y usar el palo con red para sacudir al resto de participantes. En todos **se usa el mando de la manera más intuitiva**: si hay que disparar en un duelo, vas a hacer los mismos movimientos; y si toca nadar, pues vas a nadar. **Resulta divertidísimo participar en este montón de "tontás",** ganes o pierdas y estés solo o en compañía. Además, cada poco tiempo van apareciendo trajes para Rayman y los conejos, y desbloqueas fases del **"arcade de disparos"**. Un extra, por cierto, que es una obra de arte: los conejos han quedado de lujo sobre la imagen real.

Total, que las primeras horas de juego son de lo mejor que puede ofrecer tu Wii. ¿Qué pasa después? Que se acaba la novedad y se ríe uno menos. Eso sí, siempre puedes ir a por los récords, que además se comparan con los del resto del mundo vía Wi-Fi.

¡EL DATO!
Tienes 110 prendas para desbloquear y poner las pintas que quieras a los conejos y a Rayman





Hay cinco canciones que puedes tocar con los mandos de tu Wii, algunas verdaderos clásicos.



Lanzar pelotillas al profe siempre es divertido, y más si cuando se da la vuelta le echas la culpa a otro.



Preparar pollo picante es tan fácil como hincharse a jalapeños y cocinar el pollo con tu ardiente aliento.



¡Callad de una veeez!

Uno de los 60 minijuegos consiste en mantener a raya a 9 conejos que llevas en tu coche. Te das la vuelta y, al que se mueva... ¡soplamocos!

«RRR2» es una obra maestra de los juegos sociales para todas las edades

Un shooter para dos con un par de "conejones"

Cada vez que acabes una partida desbloquearás una fase de este pedazo de shooter. Ya sabes: imagen real con conejos por doquier, puedes jugarlo en compañía, está muy bien hecho, es divertidísimo y... ¡difícil!





¡A lo loco, pero no tanto!

Hay minijuegos en los que basta con mover el mando a lo loco, pero en el duelo, por ejemplo. Comienzo con el mando hacia abajo, como "enfundado" y cuando el conejo vaya a sacar la pistola, ¡apunto y zas!



Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Lo mejor son los expresivos conejos y el shooter. Durante los minijuegos la cosa decae un poco.

Diversión ★★★★
La explosión de diversión en las primeras horas es tan brutal que igual te acabas el juego del tirón.

Multijugador ★★★★
Para 4 no es tan divert... ¡que no, que es bromaaa! Si es que se pega la idiotez de los conejos estos y...

Duración ★★☆☆
Tiene 60 minijuegos pero solo volverás a jugarlos con las mismas ganas si estás acompañado.

Lo mejor y lo peor

Te partes de risa jugando. El shooter. Poder cambiar los trajes de los conejos a tu antojo.

Los gráficos de algunos minijuegos, la simpleza de otros, y que ya te sepas las gracias.

Nuestra Opinión

¿Existe el género "comedia jugable"?

Pues debería porque «RRR2» es eso, una serie de sketches/minijuegos con los que te ríes sin remedio. Los 60 son para hasta 4 jugadores y el modo shooter es la caña. ¿Qué falla? Que luego... te ríes menos, sólo eso.

Te gustará...

Más que...



Rayman Raving R.

Menos que...



WarioWare Smooth

Puntuación Final



92







- Tipo de juego: Acción
- Compañía: Activision
- Jugadores: 1-2 Jugadores
- Idioma: Voces en castellano, Textos en castellano
- Precio: 59,95 €
- Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO


NUNCHAKO


PUNTERO


VIBRACIÓN


SENSOR MOVIMIENTO


ALTAVOZ


INTERNET



¡EL DATO! Hay más de 12 enemigos clásicos para controlar, cada uno con 2 superataques especiales







Cuando derrotes a un jefe, hazle tu aliado y altérnalo con Spider-Man. ¡Seréis invencibles!



Mueve el mando para atrapar y lanzar fantasmas contra el suelo, hacia arriba, arrojárselos a otros enemigos... ¡Vaya tela!

¡TODOS CON EL HÉROE!

Spider-Man Amigo o Enemigo

El hombre araña se enfrenta a un nuevo supervillano, y por primera vez va contar con la ayuda de... ¡sus enemigos!

Después de lanzar sus redes en el cine y en nuestras Wii con «Spider-Man 3», Peter Parker vuelve a enfundarse el traje arácnido para dejar secos a los enemigos que se le pongan por delante, aunque en esta ocasión también se unirá a ellos. Y es que a falta de tela...

¡Buenos son malos!

En «Amigo o Enemigo» vas a poder enfrentarte a muchos de los grandes supervillanos de las pelis de Spidey (y otros del universo Marvel), convertirlos en tus aliados y servirte de sus ataques para repartir leña. **Duende Verde, Dr. Octopus o Veneno son sólo algunos** de los personajes que irás desbloqueando a lo largo de 5 diversos mundos (Tokio, Transilvania, Nepal...), divididos en 4 niveles cada uno: plantas industriales, azoteas, acantilados...

El desarrollo es tan sencillo como avanzar y luchar, y aunque **el mando se usa para golpear, agarrar con la tela o disparar proyectiles,** la verdad es que aniquilar a los fantasmas que van saliendo en pantalla no te resultará nada difícil. Si a esto sumamos que los escenarios están pelín vacíos y que la cámara aérea impide un control certero, pues... Eso sí, puedes invitar a un colega en el **modo cooperativo, que es más divertido.** A pesar de su simple puesta en escena, los fans de Marvel disfrutaréis con él.

Puntuaciones



Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★☆☆



Valoración

Spidey nos trae un juego de acción clásica cuyo nivel gráfico y duración (unas 6 horas) no están a la altura de otros "Spider". Aunque la cantidad de villanos controlables y los toques de RPG lo hacen entretenido.



Total 78





3+

- **Tipo de juego:** Baloncesto
- **Compañía:** EA Sports
- **Jugadores:** 1-8 Jugadores (online)
- **Idioma:** Voces en castellano / Textos en castellano
- **Precio:** 59,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO

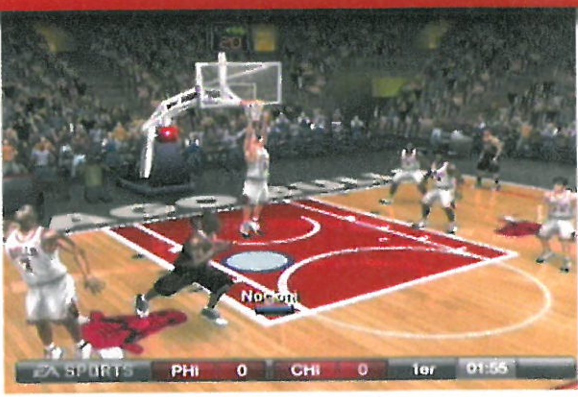






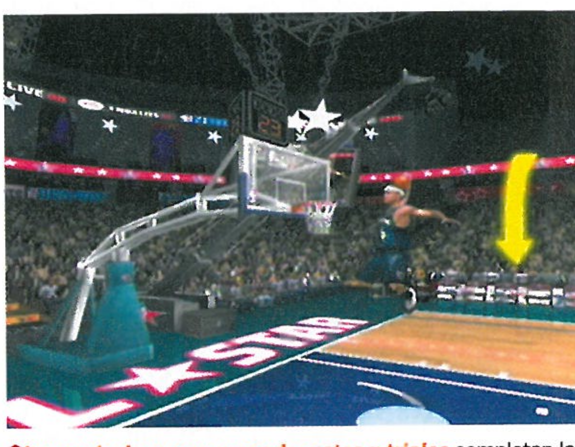

NUNCHAKO · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET







Todo tipo de equipos para elegir. Sí, sí, es España contra los All Stars de los 80.



Los exclusivos concursos de mates y triples completan la propuesta. ¡A ver quién es el próximo Jordan de tu salón!

LEVANTA EL MANDO Y... ¡CANASTA!

NBA Live 08

Mover el mando como si estuviéramos lanzando a canasta es el punto más caliente del nuevo NBA para Wii. Sólo ese.

Desde los primeros «FIFA», EA es el principal referente en la creación de juegos deportivos. En sus primeros trabajos para Wii se está centrando en la búsqueda de **un control realista y accesible.** Ahora llega el momento de encestar canastas en un clásico que se estrena.

¡España en la NBA!

La principal virtud del juego es la forma de tirar: levantamos el mando, como si del saque tenístico de «Wii Sports» se tratase, y **con un movimiento de muñeca hacia abajo, lanzamos el balón.** Otro uso del mando es **moverlo hacia los lados para intentar el robo** en defensa y probar a encestar de bandeja en ataque. Por desgracia, la respuesta es algo inexacta, ya que sólo se podrá lanzar si la posición del jugador lo permite. Además, aspectos como la física, la velocidad o el ambiente están poco cuidados, de modo que la experiencia no termina de ser arcade ni realista, a lo que tampoco ayuda un aspecto gráfico demasiado discreto y unos parecidos físicos casi inexistentes. De todas formas, poder escoger a España, aunque sólo se pueda en amistosos, nos hará disfrutar más de los **"piques" online (para hasta 8 jug.)** y, además de temporadas y play-offs, tenemos desafíos All-stars, con mates y triples incluidos.



¡EL DATO!
Podemos elegir a 8 selecciones nacionales, además de contar con todo el plantel de la NBA

Puntuaciones



Gráficos	★☆☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★☆☆

Valoración

Lo poco cuidado de la puesta en escena, la escasez de opciones y la imprecisión del control desvirtúan el juego. En la parte positiva, cuenta con bastantes equipos y propone un control original y divertido.



Total 75



➲ **Tipo de juego:**
Tenis de mesa

➲ **Compañía:**
Rockstar Games

➲ **Jugadores:**
1-2 Jugadores

➲ **Idioma:**
No tiene voces
Textos en castellano

➲ **Precio:**
39,95 €

➲ **Lanzamiento:**
Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO





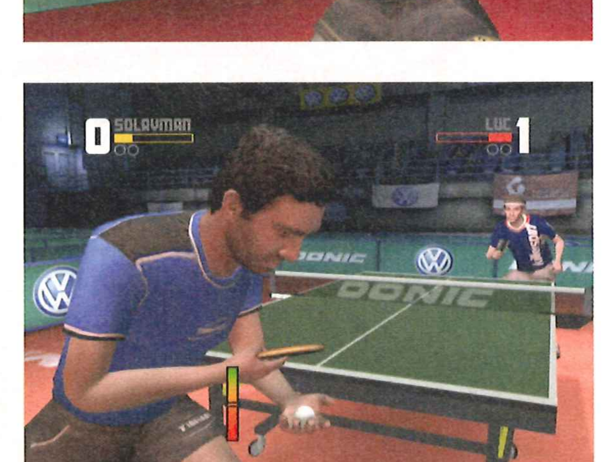

NUNCHAKO · PUNTERO · VIBRACIÓN
SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET







➲**Usa la cruceta** para dar efecto a la bola: liftado, corte... ¡o dirígela con el stick!



➲**Calcula la potencia de saque** mediante ese medidor, y atízale a la bola como lo harías con una pala de verdad.

¡SERIEDAD, QUE EMPIEZA EL PARTIDO!

Table Tennis

Ya está bien de pasar tantas con el minijuego de «Wii Play», ha llegado el momento de tomarse el ping-pong en serio.

Rockstar ha aparcado los coches de «GTA» y ha cambiado las pistolas por palas de ping-pong, para poner encima de la mesa un título que exprime **al máximo las posibilidades del mando.** Y no te preocupes: si nunca has jugado a este adictivo deporte, con «Table Tennis» vas a aprender rápido.

¡Esto es realismo!

Dispones de **3 modos de control.** El primero es el "Estándar", en el que debes golpear la bola con el mando en el momento justo y darle efecto con la cruceta, mientras tu jugador se mueve de forma automática (como en el tenis de «Wii Sports»); en "Obseso del control", mueves al chaval con el stick del nunchako y golpeas con el mando; por último, "Tirador de primera" te permite apuntar con precisión usando el nunchako. Cuanto más realista "te pongas", mayor será el desafío, así que te aconsejamos pasarte por el modo Entrenamiento antes de atreverte con los competitivos torneos mundiales o con el desafiante modo Exhibición. Lo más difícil es el control, que pese a ser muy intuitivo, presenta un ligero retardo en la respuesta de los golpes. Las **impresionantes físicas de la bola y la calidad gráfica** general garantizan emocionantes piques contra la máquina o, mucho mejor, contra un amigo. ¡Bola va!



¡EL DATO!
Elige entre 11 jugadores con sus propias habilidades, 19 pistas de juego y 3 controles distintos

Puntuaciones



➲ Gráficos	★★★☆
➲ Diversión	★★★☆
➲ Multijugador	★★★☆
➲ Duración	★★★☆

Valoración

Si buscabas un juego serio de tenis de mesa, esta es tu ocasión: los gráficos, la tensión de los partidos, el divertidísimo "multi" a dos... Cuando consigas pillarle el punto al control, no podrás soltar la pala.



Total 86







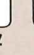
➲ Tipo de juego:
Plataformas
➲ Compañía:
Sierra
➲ Jugadores:
1 Jugador
➲ Idioma:
Voces en castellano
Textos en castellano
➲ Precio:
39,95 €
➲ Lanzamiento:
Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO


NUNCHAKO

PUNTERO
VIBRACIÓN

SENSOR MOVIMIENTO

ALTAVOZ


INTERNET







➲Las gemas nos devolverán vida, magia o capacidad de parar el tiempo según su color.



➲Los impresionantes poderes de Spyro van desde las clásicas llamaradas hasta parar el tiempo a lo "Matrix".

HACE MUCHOS, MUCHOS AÑOS...

Spyro La Noche Eterna

El dragón más famoso aterriza en Wii con una aventura clásica a más no poder, llena de acción ¡y mucho fuego!

Siguiendo la estela marcada hace años por «Mario 64», llega a Wii un **plataformas 3D** con un sabor tan, tan clásico... que sólo sorprende por su potente **estilo de película épica.**

Salta, embiste y foguea

Ayudados por un útil y sencillo tutorial, bien integrado en la historia, aprendemos a movernos, atacar y mezclar todas las habilidades de Spyro, que no son pocas. **El control es de lo más sencillo y tradicional** (camina con el stick del Nunchako y golpea con los botones) salvo por un par de ataques concretos que se ejecutan agitando los mandos. Tan clásico y parecido a otros Spyro es, que lo mismo habría valido con un mando de CUBE, pero bueno.

La historia se presenta en plan superproducción, con mucha conversación dentro de un argumento trillado, pero que cumple su función de sumergirnos en esta tenebrosa aventura. Sí, tenebrosa porque gráficamente es muy oscura; lo que, intencionado o no, ayuda a esconder unos escenarios a veces muy vacíos. Por desgracia, aunque la aventura es entretenida y ofrece momentos espectaculares, el desarrollo se hace monótono y no aporta nada nuevo desde sus aventuras de CUBE. Pero es **un plataformas bien hecho** y, oye, esos siempre se dejan jugar.

¡EL DATO!
Esta vez Spyro no sólo está que arde, sino que controla 4 elementos diferentes



Puntuaciones



➲ Gráficos	★★☆☆
➲ Diversión	★★☆☆
➲ Multijugador	NO TIENE
➲ Duración	★★★☆





Valoración

A pesar de estar anclado en el pasado, es un placer ver a Spyro pasarse por Wii. Su buena jugabilidad y sus variados poderes nos harán echar un buen (y largo) rato saltando por las plataformas de toda la vida.



Total 81









- Tipo de juego: Simulación/Minijuegos
- Compañía: LucasArts
- Jugadores: 1-2 Jugadores
- Idioma: Voces en castellano / Textos en castellano
- Precio: 59,95 €
- Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO







NUNCHAKO · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET

¡EL DATO! Este simulador incluye nada menos que 50 minijuegos y 5 enormes parques de atracciones





Minijuegos de todos los géneros llenan el parque... ¡a ver si consigues el peluche!



Diseña tu propia montaña rusa y tu circuito de karts, y luego lanza a los dummies para probar la sensación. ¡Total!

¡MÓNTATE TU PROPIO PARQUE!

Thrillville

Construye un parque de atracciones, gestiónalo, juega en él... La dirección del parque está en tus manos, ¡aprovéchate!

Imagina que te nombran gerente de un parque de atracciones. Suena divertido, ¿verdad? Pero ojo, además de pasártelo en grande probando las instalaciones, tienes **la obligación de hacer un buen negocio** y convertir tu parque en un éxito de público.

¡Mandos a la obra!

Estás frente a un simulador de vida al **estilo «Sims».** Configuras tu personaje y te preparas para afrontar misiones y objetivos que dependen de lo que vayan opinando tus clientes. Así, descubrir que están sedientos te mueve a construir cafeterías, y ver una atracción muy llena hará que te pienses si subir el precio de la entrada. ¿Agobiado? Pues entonces, juega un rato. Todas las atracciones (e incluso las tiendas) en realidad son **juegos para varios jugadores,** muchos de ellos inspirados en clásicos como «Bubble Bobble», «Gradius» o «Bust a Move», que además se controlan **cogiendo el mando de distintas maneras.** Quizá el juego haya querido abarcar demasiado, ya que como simulador resulta poco profundo, monótono y facilón, mientras los minijuegos son algo sosetes. Sin embargo, es bastante largo y el variado uso del mando da un empujón a la jugabilidad de este inusual pero simpático título.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★★☆



Valoración

La propuesta es curiosa, y una vez metido en faena te lleva tiempo ponerla en práctica, lo que pasa es que los minijuegos no tienen demasiado atractivo y el esfuerzo de simulación ha quedado limitado.



Total 77







Devastadores ataques aéreos
y cuerpo a cuerpo.

Domina el tiempo con el
modo "Dragon Time"

Poderosos ataques de
aliento y furia.





spyrothedragon.com





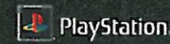






Disponible Diciembre









Tipo de juego: Lucha
Compañía: THQ
Jugadores: 1-4 Jugadores
Idioma: Voces en inglés / Textos en castellano
Precio: 59,95 €
Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO

NUNCHAKO · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET

ESPECTÁCULO BESTIAL

WWE Smackdown vs. Raw 2008

La lucha libre más espectacular llega a tu Wii cargada de realismo en luchadores y movimientos.

Los juegos de lucha todavía se dejan ver poco por Wii. Para empezar a compensarlo, aquí nos llega la primera ración de una exitosa saga de juegos de wrestling que va a suponer un antes y un después en juegos de este tipo.

El cuadrilátero te espera

Nada más conectarlo, nos entra por los ojos gracias a las espectaculares secuencias de introducción a los combates y el fotorrealismo de rostros y músculos. Por fortuna, **el control está a la altura, y prescinde de complejidades** en favor de un combate sencillo, con acciones semiautomáticas y una duración bien ajustada. Así, nos desplazamos usando el stick analógico del nunchako y golpeamos agitando el mando en cualquier dirección. **Dependiendo de su posición, nuestro luchador ejecutará uno u otro golpe** y, a través de los botones, hará distintos tipos de llaves. De los movimientos más especiales nos enteramos cuando aparecen en la pantalla como próximo golpe recomendado, o en los textos que decoran los largos y frecuentes tiempos de carga. Un tutorial no habría venido del todo mal, pero **se domina rápido, sobre todo si el personaje está hecho a nuestra medida,** lo que, gracias al inmejorable menú de creación, se consigue rápido. Ahí nos percatamos de que el número de golpes es bastante común en el, por otra parte, enorme plantel de personajes, pero son físicamente tan variados (también incluye a las divas del campeonato femenino) que quieres jugar con todos. Además, para que no te hartes de luchar sin más, incluye **varias modalidades de torneos, multijugador para 4 y el modo Evento Principal,** en el que afrontamos con todo detalle la carrera profesional de nuestro luchador favorito. ¡Déjales KO! ¡A todos!

¡EL DATO!
Nada menos que 55 luchadores podrán enfrentarse en un total de 20 recintos diferentes

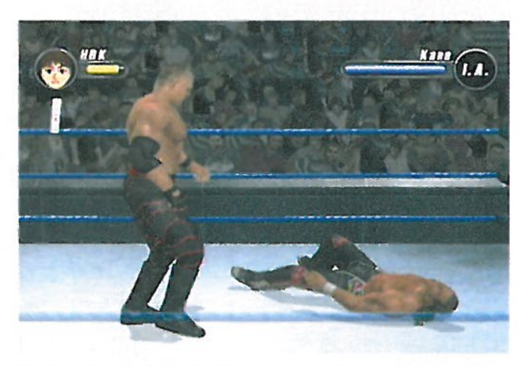




La recreación gráfica es alucinante, el realismo de las caras nos hace creer que son los de verdad.



La ambientación es espectacular, el previo y el cierre de los combates os dejarán boquiabiertos.



El completo modo Evento Principal nos pone en la piel de un luchador en busca del éxito en la WWE.



¡Vamos, a tumbarlo!

Jugar es sencillo e incluso, en un primer momento, puede parecerte algo automático, pero irás decubriendo multitud de formas de luchar.

¡Está tan conseguido que sientes como si controlases a los luchadores de verdad!

¡Crea tu propia superestrella del ring!

El modo creación no puede ser más completo. Podemos elegir hasta el más mínimo detalle del aspecto de nuestro luchador, su indumentaria durante el combate y al entrar al ring, la pancartas, los golpes...





¡Destruye a tu contrincante!

Acércate con el stick del nunchako, pulsa A, B o los dos y agita el mando. Si le alcanzas está perdido. Decide en qué dirección lo estampas contra el suelo y machácalo con las llaves más populares que has visto en el programa de televisión.

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

El realismo de los luchadores es totalmente impresionante. Una pena que se descuide lo demás.

Diversión ★★★★

El control es sencillo, los combates ágiles y haciendo carrera profesional te lo pasas en grande.

Multijugador ★★★

Puedes pelear con hasta tres amigos más, pero no hay modo online y el Evento Principal es en solitario.

Duración ★★★

Llegar a ser el número uno cuesta, y el modo creación es completísimo, pero todo es "sólo" pelear.

Lo mejor y lo peor

El número y la calidad gráfica de los luchadores. La ambientación y el modo carrera.

Al principio parece que se controla casi solo. No poder luchar en red. Que no seas fan.

Nuestra Opinión

La WWE encuentra un título fiel a su imagen

Llega el juego que consigue dar todo lo que el fan de la lucha libre puede desear. Los que no lo seáis, tenéis un título muy manejable, entretenido y tan completo que su "monótono" estilo tarda bastante en hacerse pesado.

Te gustará...

Más que... Mortal Kombat

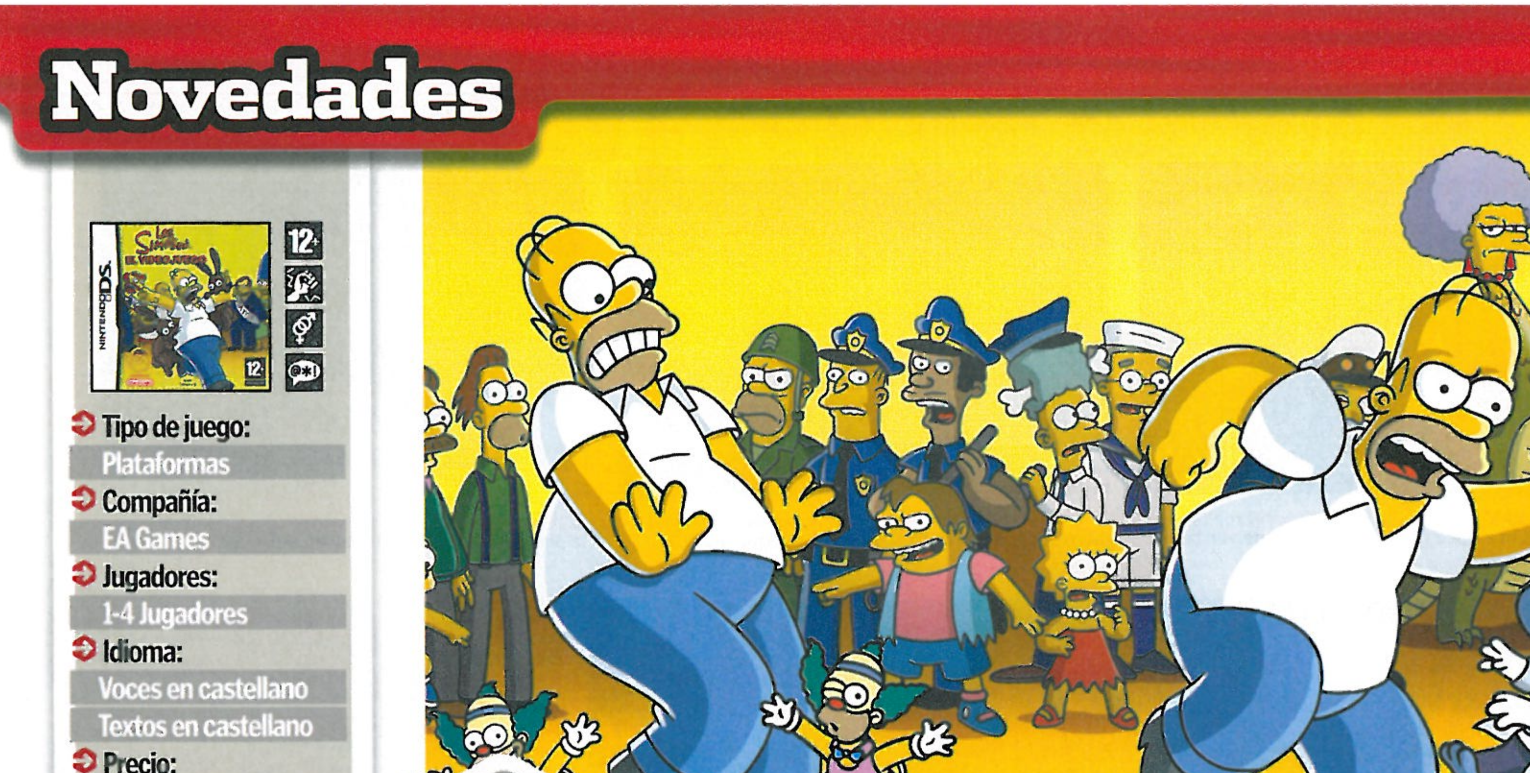


Menos que... Dragon Ball Z B.T.2



Puntuación Final

90



Tipo de juego: Plataformas
Compañía: EA Games
Jugadores: 1-4 Jugadores
Idioma: Voces en castellano / Textos en castellano
Precio: 39,95 €
Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DS

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · WI-FI ONLINE

DS

¡MULTIPLÍCATE POR CUATRO, TÍO!

Los Simpson

La familia más gamberra de Springfield llega a DS con un plataformas de estilo clásico y todo el humor de la serie.

Llevamos 15 años disfrutando de ellos en televisión, este verano lo pasamos en grande con su genial película y ahora es el turno de la táctil de Nintendo. Esta vez vas a vivir un **capítulo interactivo** en el que deberás salvar a los Simpson del purgatorio de los videojuegos. Además de controlar a Bart, Homer, Lisa y Marge (los clásicos), están presentes todos los personajes de la serie, con sus voces correspondientes en castellano.

¡EL DATO!
El cartucho contiene más de 20 minutos de animación que no podrás ver en la tele

¡Mosquis, soy un héroe!

Al salir del Badulaque, Bart es sorprendido por un extraño objeto que cae del cielo. ¿Qué es? ¡El videojuego oficial de Los Simpsons! En ese momento, **la familia amarilla adquiere poderes de videojuego**, y tú eres el encargado de aprovecharlos en los niveles "plataformeros" sacados de la serie: la ciudad de chocolate que sueña Homer, la fábrica de cerveza Duff, el Museo de Historia Natural... y otros nuevos como la fábrica de videojuegos de EA (genial). A lo largo de la aventura vas descubriendo **parodias de juegos míticos** como Frogger, Donkey Kong, Super Mario Bros, Street Fighter o Pokémon. La aventura principal se hace facilona (si no te quedas atascado), aunque lo de **alternar personajes entre una pantalla y otra** para pasar al siguiente tramo de nivel es bastante original. Combina la capa de Bartman con el poder "bola humana" de Homer, o la fe budista de Lisa para mover objetos con el megáfono de Marge para reclutar ciudadanos en contra de la violencia en videojuegos como "Grand Theft Rasca".

Los más de 20 minutos de animación y los diálogos creados por los guionistas de la serie para la ocasión son lo más divertido de un juego, cuyo modo aventura "pide" algo más de variedad. Ah, el **extra de Homer mascota**... ¡todo un puntazo! Si te sueles reír con Los Simpson, en este juego te vas a partir.



- Tipo de juego: Fútbol
- Compañía: EA Sports
- Jugadores: 1-4 Jugadores
- Idioma: Voces en inglés, Textos en castellano
- Precio: 39,95 €
- Lanzamiento: Ya disponible

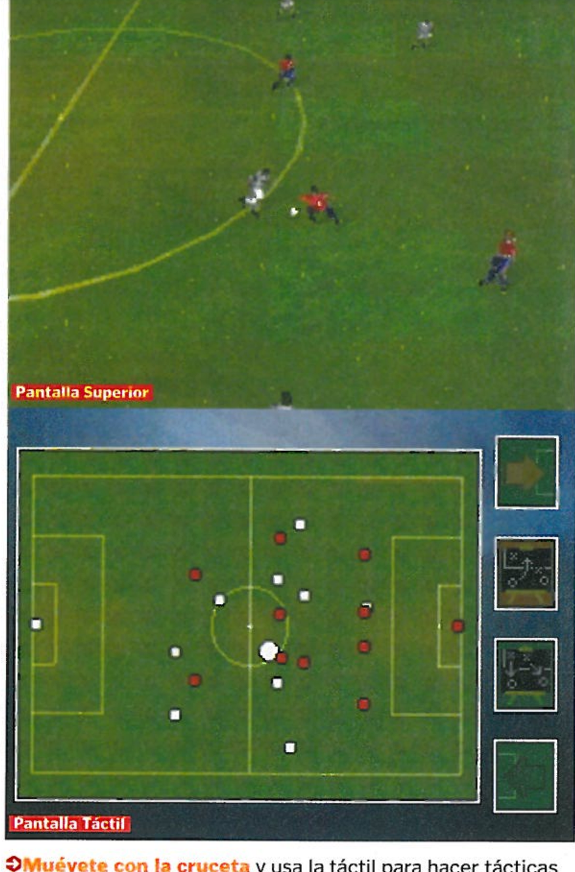
FUNCIONES DS

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · WI-FI ONLINE





Las repeticiones muestran gráficos 3D con un aspecto sólido y bastante detalle.



Muévete con la cruceta y usa la táctil para hacer tácticas en tiempo real o que los jugadores corran hacia un punto.

¡QUÉ "PUNTERAZO"!

FIFA 08

FIFA ha vuelto a superarse. El fútbol en DS nunca había sido tan real. Sólo te falta vestir el traje de tu equipo y... ¡a ganar!

Si te gustó «FIFA 08» para Wii, prepárate para la versión en DS, porque trae **interesantes novedades** tanto en control como en modos de juego.

Fútbol espectáculo

Eso es lo que vas a vivir en cuanto te hagas con el control que, al igual que en «FIFA 07», manejas con cruceta y botones, pero esta vez se hace **un mayor uso de la pantalla táctil.**

Las posibilidades son innumerables: toca cualquier punto del mapa del campo para enviar jugadores hacia ese hueco, dibuja la trayectoria del balón para lanzar faltas directas (cuanto más rápido arrastres el puntero, mayor potencia de tiro); y de igual modo, mueves a tu portero con el lápiz táctil para parar los penaltis, colocas o quitas jugadores en la barrera según te parezca oportuno... Para los "juanderramos" también hay hueco en este FIFA. El **modo manager** nos convierte en entrenadores con unos objetivos que cumplir al empezar el torneo y otros que además pone el juego. Si no te va bien, ¡a la calle!

Pero quizá el gran acierto de este FIFA es el **multijugador online**, que además de competir contra jugadores de todo el planeta, nos permite descargar desafíos planteados por otros o comparar estadísticas. ¡Incluso podemos actualizar las plantillas con datos reales! Buen FIFA, sí señor.



¡EL DATO! Incluye el nuevo modo "manager", un multijugador mejorado y usa la pantalla táctil como nunca

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★★
Duración	★★★★



Valoración

Pese a que los jugadores no se parecen mucho a los reales y los comentarios son en inglés, el modo multijugador online y el "manager" pueden hacerte pasar grandes momentos futboleros en tu DS.



Total 92





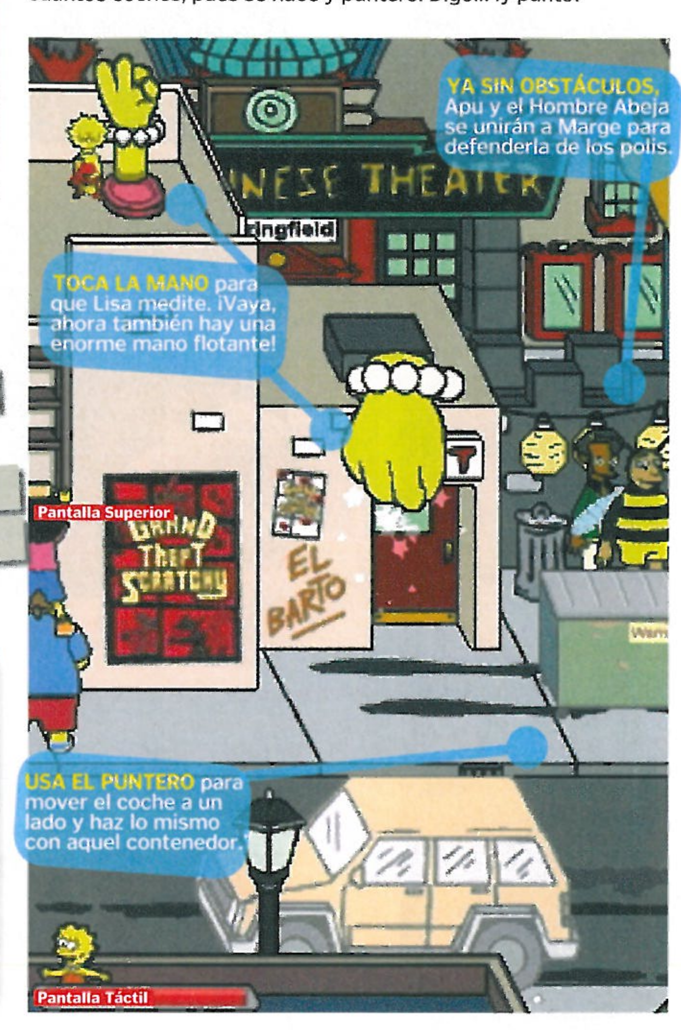
El aspecto gráfico es totalmente fiel a la serie, además de agradable para la vista.

En esta parodia de Frogger, tienes que llevar a Bart a la orilla "saltito a saltito".

«Los Simpson» exprime la doble pantalla de DS en un plataformas de humor "adulto"

¡A veces "toca" poner orden!

En determinados episodios de «Los Simpson» tendrás que usar la táctil para traer la cordura a Springfield, y si eso implica dar unos cuantos "toques de atención" a los vecinos o recolocar unos cuantos coches, pues se hace y puntero. Digo... ¡y punto!



¡Cuida de tu "Nintenhomer"!

Uno de los edificios que puedes seleccionar en el mapa de la ciudad es la casa de Los Simpson. Ahí te espera nada menos que Homer-mascota, al que deberás "cuidar" para mantenerlo sano y contento. Al completar cada episodio, desbloqueas objetos nuevos: pizzas, pelotas, cuchilla de afeitar, un desfibrilador... ¡hasta una DS!







Concéntrate en el puntero

Con Lisa, toco la mano gigante y entro en trance. Con el poder de mi mente (bueno vale, de mi táctil), puedo mover palancas, recolocar troncos enormes, apartar coches, repeler delfines...

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Tan coloridos y vivos como en TV. Los fondos son un poco "sosetes". Los vídeos, lo mejor.

Diversión ★★★★
Aunque te canses del "plataformeo", las voces, frases y diálogos harán que te partas de risa.

Multijugador ★★★
4 juegos divertidos para un máximo de 4 personas. Puedes crear equipos. Vale con una tarjeta.

Duración ★★
Algo corto. Tienes para unas horas. Aunque si quieres todos los trofeos y clichés de videojuego...

Lo mejor y lo peor

La interacción entre pantallas. Las secuencias de animación son desternillantes.

Se te puede hacer repetitivo. Su humor y lenguaje no son "para todos los públicos".

Nuestra Opinión

Marge, ¡Los Simpson salimos por la DS!

Un juego diseñado para reír. La forma de ir alternando personajes y sus poderes mola, pero los niveles son algo "simplones" y pueden cansar. Eso sí, el doblaje y los vídeos harán que quieras completarlo de un tirón.

Te gustará...

Más que...



Shinchan Flipa

Menos que...



New S. Mario Bros.

Puntuación Final

89

- **Tipo de juego:** Musical
- **Compañía:** Disney Games
- **Jugadores:** 1-2 Jugadores
- **Idioma:** Voces en inglés / Textos en castellano
- **Precio:** 39,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible

FUNCIONES DS

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · WI-FI ONLINE







Toca las notas con el puntero cuando se complete el círculo de color.

Aparte de seguir el ritmo, hay fases en las que debes usar efectos especiales para que los videoclips queden molones.

¡QUE LOS FANS EMPIECEN A SALTAR!

High School Musical

El musical del año ya está en tu DS y ofrece las canciones de las dos películas que a ti más te gustan del mundo.

Troy, Gabriella, Sharpay, Ryan, Chad y Taylor, las seis jóvenes superestrellas de 'High School Musical' traen todo su talento a la Nintendo DS con un título en el que deberás demostrar que llevas el ritmo en las venas.

1, 2, 3... ¡a bailar!

La forma de jugar es sencilla: en la pantalla táctil van apareciendo unos simbolitos que **debes tocar al ritmo de la música con el puntero.** Pero no te confíes, porque a veces también aparecen otros **pequeños retos durante la canción,** como encestar una pelota de baloncesto en una canasta o dibujar un determinado número o una letra en un cuaderno. Mientras, en la pantalla superior los chicos y chicas de «High School Musical» realizan **sus coreografías, que puedes grabar en vídeo e intercambiar con tus amigos.** A medida que completas canciones, desbloqueas nuevos trajes para los protagonistas de este divertido musical.

Además de las pruebas de ritmo, hay otras en las que tu misión es utilizar **efectos especiales (globos, cohetes, cambios de cámara...) para hacer un videoclip chulo.** Hay cuatro niveles de dificultad para elegir, aunque lo mejor es competir con un colega para comprobar quién es el mejor aspirante a Billy Elliot. Todo un juegazo/regalazo para los fans.

¡EL DATO! El juego incluye un repertorio de 12 canciones sacadas de las dos pelis de 'High School Musical'

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★★
Multijugador	★★
Duración	★★

Valoración

Los chicos de 'High School Musical' se apuntan a la moda de los juegos musicales con un título que incluye las canciones de las dos películas. Divertido para cualquiera, totalmente irresistible para los aficionados.

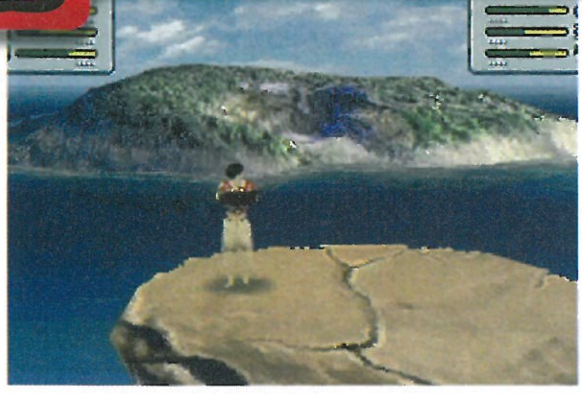


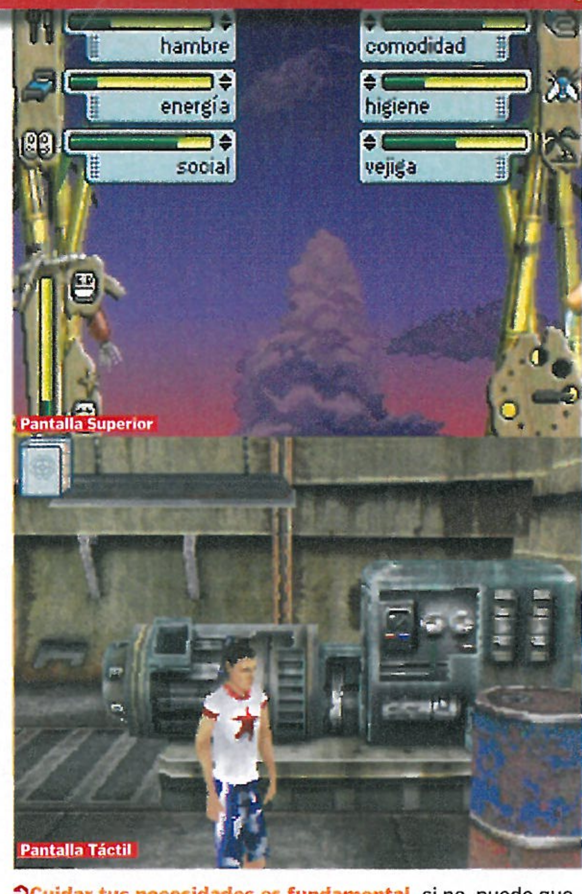


- **Tipo de juego:** Simulación
- **Compañía:** EA Games
- **Jugadores:** 1 Jugador
- **Idioma:** No tiene voces / Textos en castellano
- **Precio:** 39,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible

FUNCIONES DS

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · WI-FI ONLINE







Los numerosos minijuegos tienen objetivos variados como pescar o pintar.

Cuidar tus necesidades es fundamental, si no, puede que te desmayes, aparezca un mono... ¡y te robe tus pertenencias!

LOS SIMS, DE CAMPO Y PLAYA

Los Sims 2 Náufragos

Una de las sagas más exitosas cambia la ciudad por la costa en una edición llena de exploración y minijuegos.



¡EL DATO! Monta tu refugio, construye objetos, cose tu ropa, pesca tu comida... ¡todo es posible con estos Sims!

Este atípico Sims sustituye parte de su simulador social por un novedoso carácter aventurero, ya que vas a tener que sobrevivir solo, en una isla desierta.

Emancipado a la fuerza

Una vez configuramos nuestro Sim de la forma habitual, lejos de seleccionar casa y barrio **aparecemos con lo puesto en la playa de una isla,** recreada con todo lujo de detalles, y preparada para ofrecernos todo lo que necesitemos para sobrevivir. Así, una de las claves del juego está en **mezclar los objetos que encuentres para construir otros.** Pero ojo, algunas cosas que necesitas sólo las poseen otros náufragos (que nunca se mueven de su sitio), y éstos te pedirán siempre que hagas algo a cambio. Mientras, debes **cuidar las necesidades típicas de un Sim,** así que, a través de sencillos minijuegos, prepárate para cazar bichos (¡puaj!) o, **cuando te construyas tu lanza, practicar la pesca salvaje.** Estos paréntesis ayudan al ritmo del juego y, aunque se eche en falta una mayor variedad de objetos y la interacción con otros jugadores, resulta original y entretenido. Merece que lo pruebes, aunque no seas fan de los Sims.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆



Valoración

Exploración, aventura, minijuegos y una ambientación muy lograda conforman un título divertido, que no deja de ser un Sims, y cuyo ágil desarrollo y objetivos secundarios garantizan muchas horas de juego.



Total 88



BOLSAS LICENCIADAS



NDSL 400 - NDSL 80



MARIO M800



BOLSA POKEMON 810



MEGAPACK 20 EN 1



PACK ROSA 10 EN 1



STARTER PACK 10 EN 1





PACKS CON BOLSA DE REGALO

NDS LITE™

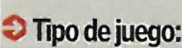
ECOPACK DELUXE 11 EN 1



PACK LISA

PACK BART



Tipo de juego: Plataformas
Compañía: 505 Games
Jugadores: 1-2 Jugadores
Idioma: Voces en castellano, Textos en castellano
Precio: 49,95 €
Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DS





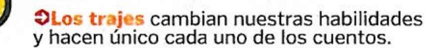



PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · WI-FI ONLINE









Los trajes cambian nuestras habilidades y hacen único cada uno de los cuentos.



Los rotuladores son la clave. Con ellos podemos reparar cosas, cambiar semáforos... desde la pantalla táctil.

¡A COLOREAR SE HA DICHO!

Shinchan Flipa en colores



La serie de dibujos más divertida aterriza en DS con un juego hecho a imagen y semejanza de su protagonista.

El cerdito Tab se ha comido los sueños de los personajes de la serie, que seguro que conoces, y Shin chan tiene que recuperarlos. Para ello, nada menos que Dalí (sí, sí, el mismísimo) te "pinta" en el mundo de los sueños, donde tus rotuladores son imprescindibles.

Saltar y pintar

Como si de un «Mario Bros.» se tratase, nos movemos por diferentes mundos, divididos en una serie de cuentos. Se trata de un entorno "plataformero" en el que los **puzles, a base de pintar en colores,** son el rasgo común. En el recorrido encontramos objetos útiles, como latas de refresco para recuperar salud, monedas para comprar ventajas y **amigos que se nos unen para ayudar.** El ritmo es bueno, los niveles muy variados y el puntazo de cambiar de trajes "a lo Mortadelo" diferencia más cada nuevo cuento del anterior. Entre nivel y nivel disfrutamos de **largas secuencias de imágenes clavadas al anime** que, gracias a las voces originales de la serie, nos hacen partirnos de la risa. ¡Por momentos es como estar frente a un episodio interactivo! Y además de la aventura principal, se incluyen **cuatro minijuegos para varios jugadores** que explotan las funciones de la consola. ¡Hala, saca los "rotus" y a pasarlo bien!

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★★
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★★☆




Valoración

Aunque el juego sea de "plataformas de toda la vida", ofrece tal cantidad de alicientes y recrea tan bien la serie que se hace muy divertido y recomendable. Si no te gusta la serie, igual no te mola tanto.



Total 85



- **Tipo de juego:** Minijuegos
- **Compañía:** EA Games
- **Jugadores:** 1-4 Jugadores
- **Idioma:** No tiene voces. Textos en castellano
- **Precio:** 29,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible

FUNCIONES DS

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · WI-FI ONLINE





El puntero se usa en casi todos los juegos. En la rayuela, además, con ritmo.



Disparar pelotillas con cerbatana desde la casa del árbol? ¡Pues claro que mola, y más soplando al micrófono de la DS!

¡A JUGAR A LA CALLE!

Playground

Sí, tienes una consola, pero eso no impide que disfrutes de los juegos "callejeros" de toda la vida. ¡Hazte el rey del barrio!

Quien más quien menos, todos hemos jugado alguna vez a la rayuela, o participado en una guerra de disparar pelotillas con un canuto, ¿verdad? Pues con este juego, EA quiere que volvamos a disfrutar de las mismas sensaciones infantiles usando solo nuestra DS. ¿Cómo conseguirlo?

¡Lo conseguí!

El truquillo es convertir estas "disciplinas callejeras" en **minijuegos, táctiles en su mayoría,** y premiarte con canicas y pegatinas cada vez que ganes a algún chaval del entorno. Apareces en el patio del colegio, pero pronto se abren nuevos lugares, todos con chavales esperando para retarte en alguno de los **9 minijuegos.** Hay que aclarar que la recreación de algunos de los juegos es bastante "sui géneris". **La rayuela aquí es un juego musical,** por ejemplo, en el que tienes que tocar con el puntero el número correcto en el momento adecuado. También hay otros que, aunque no sean "de barrio puro de oliva", como las carreras de coches de radiocontrol o el salto en cama elástica, son muy entretenidos. Así, aunque lo que el juego promete (sentirte otra vez un chavalín) no se cumple del todo, sí que **divierte al minuto de encender la consola.** Y como hay pegatinas para coleccionar, atrapa. ¡Da buen rollo, a buen precio!



¡EL DATO! Los 9 minijuegos de «Playground» ofrecen un modo multijugador para hasta 4 participantes



Puntuaciones

- Gráficos ★★☆☆
- Diversión ★★★☆
- Multijugador ★★★☆
- Duración ★★☆☆

Valoración

Solo ofrece 9 minijuegos y tienen poco que ver con los "originales" en cuanto a mecánica, pero su inmediata jugabilidad hace que enseguida compitamos por ganarlo todo. En multijugador, mucho más, claro.



Total 83



Wii

BMX · 505 Games · 1-4 Jugadores
Textos en castellano · 44,95 € · Ya disponible

Dave Mirra BMX Challenge

Este juego pretende ser en muchos aspectos **una mezcla entre «Excite Truck» y «Tony Hawk»,** pero se queda atrás en la mayor virtud de ambos: la jugabilidad. En contra de lo que es habitual, esta pérdida no es en favor de un mayor realismo, ya que poco o nada de la física real se capta en sus carreras. El aspecto gráfico resulta bastante discreto y es difícil saber contra qué elementos rebotas, con cuáles te estrellas y los que atraviesas sin más. Como era de esperar, el juego se basa en carreras en las que **es tan importante llegar el primero como haber realizado el mayor número de acrobacias.** No obstante, el control (mando en horizontal) no está bien ajustado y se queda corto en opciones de juego y espectáculo. Sin embargo, hay un número considerable de **circuitos y objetos desbloqueables,** y el multijugador permite varios modos de carreras de cuatro simultáneos.



Puntuaciones

Gráficos	★☆☆☆
Diversión	★☆☆☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★★☆

Valoración

Ni arcade, ni realista, peca de simpleza en muchos aspectos. Pero correr y saltar mola. **70**



Los variados tipos de acrobacias dan vidilla a la competición y los piques.



Ganar la carrera es fundamental para conseguir un mayor número de estrellas.

Real Football 2008

DS

Fútbol · Gameloft · 1-4 Jugadores
Textos en castellano · 29,95 € · Ya disponible



Llega un nuevo juego de fútbol a DS que, pese a tener un apartado técnico mejorable, resulta **bastante entretenido.** El juego no cuenta con licencias oficiales, algo que compensa con bastantes modos de juego (Copas, Ligas...) y modo multijugador para hasta 4 usuarios. Resulta curioso poder **gritar al micrófono para influir en las decisiones arbitrales** o el hecho de poder lanzar los penaltis con el puntero. En definitiva, un juego divertido pero sin mucha brillantez técnica.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★★☆

Valoración

Resulta entretenido, pero hay mejores opciones en DS. **78**



Cookie & Cream



Plataformas · 505 Games · 1-2 Jugadores
Textos en castellano · 39,95 € · Ya disponible



Controlar al mismo tiempo a los dos personajes, uno con cruceta y otro con puntero, es lo que da a este título **su gran baza: la originalidad;** y también su gran defecto, la falta de jugabilidad. Para poder avanzar con Cookie, resolvemos puzles en la táctil con Cream. Hay que estar demasiado atento a las dos pantallas y los puzles son, o muy sencillos, o desesperantes por ilógicos. Aún así, tiene frescura, mundos y jefes bastante variados, **puedes jugarlo a dúo y cuenta con modo online.**



Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★☆☆

Valoración

Una propuesta original... que cojea por su extraño manejo. **73**



Totally Spies 3

DS

➲ Acción-Plataformas ➲ Ubisoft ➲ 1 Jugador
➲ Textos en castellano ➲ 39,95 € ➲ Ya disponible

Las superespías de la tele regresan a DS en su tercera entrega con **5 nuevas misiones** en las que de nuevo tendremos que salvar el mundo. Dispondrás de **trajes para ir de incógnito y gadgets especiales** para ponérselo más difícil a tus enemigos. Gracias a ellos superarás los obstáculos y las zonas de plataformas con las que cuenta este título. El puntero se usa en los combates, pero solo para pulsar numeritos, y se termina en un par de horas, así que... ¡sólo para fans!



Puntuaciones

➲ Gráficos	★★☆☆
➲ Diversión	★★☆☆
➲ Multijugador	NO TIENE
➲ Duración	★☆☆☆

Valoración

Recomendado para verdaderos fans de la serie de TV. **64**



DS

➲ Simulación ➲ Ubisoft ➲ 1 Jugador
➲ Textos en castellano ➲ 39,95 € ➲ Ya disponible

Dolphinz

En este juego nos ponemos en la piel de dos hermanos que van a aprender en el zoo marino de su tío lo que es trabajar duro. Aprendemos a **cuidar a los animales** del recinto (orcas, delfines, tiburones, tortugas, rayas... **30 especies en total)**, nos encargamos de la limpieza de las piscinas, la alimentación de los animales, de curar sus heridas si caen enfermos... todo esto **tocando o frotando en la táctil** para llevar la comida a la boca de los bichos, limpiar o movernos por el mapa. Según avanzamos conseguimos incorporar nuevas especies al parque y ofrecer al público grandes espectáculos, como los numeritos de saltos acrobáticos de los delfines. **El desarrollo es divertido pero algo monótono**, ya que la historia puede llegar a cansar a los jugones más experimentados. No obstante, su monotonía queda compensada con sus resultones gráficos y el sentido del humor de los diálogos con los cuidadores del parque. Un extra interesante es la posibilidad de aprender más sobre estas especies mediante unos archivos con imágenes y textos explicativos. Así que, si quieres **conocer a fondo a las criaturas marinas y cuidar de ellas,** aquí tienes una buena opción para DS.



Puntuaciones

➲ Gráficos	★★★☆
➲ Diversión	★★☆☆
➲ Multijugador	NO TIENE
➲ Duración	★★★☆

Valoración

Un original simulador de mascotas al que le falta un poco más de acción y variedad. **78**



➲**Haz que tus delfines** lleguen a lo más alto para que el parque sea popular.



➲**Limpiar las piscinas** es una de las tareas que tienes que hacer en la táctil.



Escape from Bug island

Wii

➲ Acción ➲ Eidos ➲ 1 Jugador
➲ Textos en castellano ➲ 59,95 € ➲ Ya Disponible

Lo único positivo de este título es comprobar cuánto ha avanzado el género desde que los **juegos de terror** se le parecían. La trama pasa por ser lo más absurda e inexplicable posible y el entorno gráfico es un despropósito en su mayoría. **Lo único que hay que hacer es avanzar,** incluso puedes hacerlo sin matar a los insectos que aparecen, y el control es simplemente desconcertante. La única forma de "entenderlo" es como una especie de **cómico homenaje a la serie B** en forma de videojuego.





Puntuaciones

➲ Gráficos	★☆☆☆
➲ Diversión	★☆☆☆
➲ Multijugador	NO TIENE
➲ Duración	★☆☆☆

Valoración

Un "bicho" raro que no tiene mucho que aportar a Wii. **50**



Wii ➲ Acción/Aventura ➲ D3P ➲ 1 Jugador
➲ Textos en castellano ➲ 39,95 € ➲ Ya disponible

Dragon Blade

Empuñar la poderosa espada de un guerrero legendario para **derrotar a enormes dragones** no es tarea fácil. Ahora imagina que encima puedas luchar como ellos... Se te ocurren montones de posibilidades con el mando y acción sin respiro, ¿verdad? Pues eso es más o menos lo que te espera en los 20 niveles de «Dragon Blade», en busca de los 6 trozos que forman la espada legendaria. El control es **tan intuitivo como asestar espadazos** a diestro y siniestro, aunque la respuesta de nuestros movimientos no sea tan precisa como quisiéramos. La cosa se va poniendo más interesante a medida que adquirimos atributos de dragón: garras, cola-látigo... Por ejemplo, si "aplaudes" con nunchako y mando, destrozarás dragones con ambas garras. La **elevada dificultad de los jefes finales** llegará a frustrar a los menos pacientes, que pueden cansarse de agitar (y muscular) los brazos. A pesar de las dosis de acción, los niveles acaban haciéndose repetitivos y se echa en falta mayor profundidad. Aun así, los entornos y la historia son dignos de película.

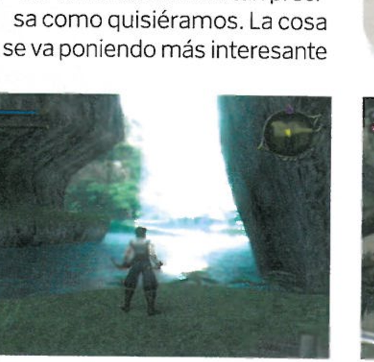


Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★

Valoración

Pese al repetitivo desarrollo y la desafiante dificultad, la acción y la trama valen la pena. **79**



➲**El diseño de los niveles** y algunos paisajes lucen así de deslumbrantes.



➲**Los combos de espada** se consiguen aniquilando a varios dragones de golpe.

Dolphins: tus amigos del mar



➲ Simulación ➲ Majesco Entertainment ➲ 1 jugador
➲ Textos en castellano ➲ 39,95 € ➲ Ya disponible

Siguiendo la moda de los juegos "marítimos" llega este título en el que debes hacer de tu delfín todo un espectáculo con aletas, llegando a **realizar increíbles acrobacias.** Debes entrenar a menudo con él si quieres que se convierta en todo un campeón. ¿Cómo? Pues a base de **tocar y arrastrar iconos** con el puntero. Se hace monótono enseguida porque hay poco que hacer, los gráficos son simplones y los escenarios sosetes, pero el diseño del delfín desborda alegría. Entretiene, pero ya.



Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★

Valoración

Es vistoso, pero poco más puede ofrecer. Demasiado simplón.





Fashion Designer



➲ Simulación ➲ 505 Games ➲ 1 Jugador
➲ Textos en castellano ➲ 39,95 € ➲ Ya disponible

Con un estilo muy «Trauma Center», nos introduce al mundo de la moda en la piel de una joven costurera. Nuestra misión consiste en seleccionar, entre bastantes opciones de estilo y tejido, los elementos que luego hemos de **cortar, doblar, planchar y coser, todo usando el puntero.** Tanto el argumento como los gráficos y el sonido son algo sosillos y anda pelín corto de opciones, pero tomar las decisiones correctas en cuanto a estilo y **ver nuestro modelo acabado, mola.** ¡Te sientes diseñador!





Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★

Valoración

Los recortables de moda llevados a calidad DS. ¡Fashion! **76**



BOLSAS LICENCIADAS



2X FUNDAS SILICONA



MOCHILA NW 220



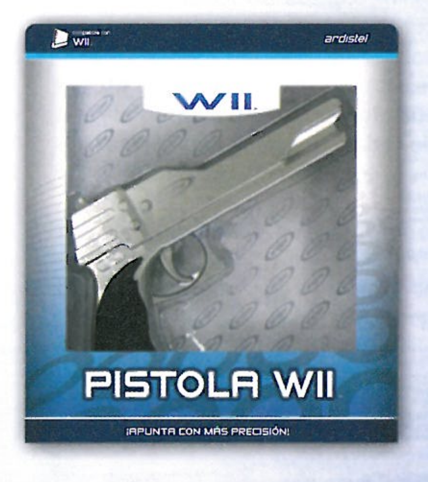
MALETIN NW 180



SPORT PACK 8 EN 1



PISTOLA WII



BATERIA RECARGABLE



BASE MULTIFUNCION



STARTER KIT 15 EN 1



PACK RACING 3 EN 1





DS
➲ Educativo ➲ 505 Games ➲ 1 Jugador
➲ Textos en castellano ➲ 29,95 € ➲ Ya disponible

Kids Training

Si «Brain Training» consiguió que hasta nuestros padres o abuelos se echasen unas partidas a la DS, este juego va dirigido a niños muy pequeños que no necesitan saber leer ni escribir para pasarlo bien. Frente a nosotros aparece el dibujo de una habitación con **12 juguetes,** cada uno de los cuales nos trasporta, al tocarlo, a su respectivo minijuego. En ambas ediciones (Azul o Rosa), estos juegos tienen una **función principalmente educativa** o enfocada a desarrollar la vista, el ritmo o el oído. Así pues, podemos jugar a recordar orden de sonidos, contar dibujos o buscar diferencias. Por otra parte, hay juegos que también se disfrutan sin objetivos concretos, como aquellos en que **pintas o coloreas**. Otra opción bastante curiosa se basa en poder sustituir las voces prefijadas, con las que el juego felicita al peque, con **nuestra propia voz elogiando su habilidad al final de cada prueba.** ¡Seguro que les flipa oír tu voz en la consola! La diferencia entre la edición Azul y la Rosa está en la ambientación, ya que sólo cambian 3 de las pruebas. Si es nene, la azul; si nena, la rosa. ¿No te habría gustado tener algo así a su edad?

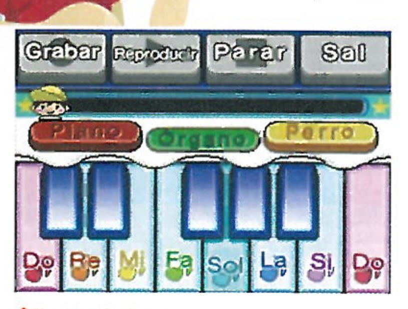


Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★

Valoración

Es una interesante apuesta por los más peques... si te atreves a dejarles tu DS, claro. **79**



➲**Tocar el piano** favorece vista y oído. Además, ¿y si sale un pequeño Mozart?



➲**Vestir a tu muñeca** es uno de los 3 juegos que distinguen a la edición Rosa.

Imagina ser veterinaria

DS
➲ Simulación ➲ Ubisoft ➲ 1-2 Jugadores
➲ Textos en castellano ➲ 39,95 € ➲ Ya disponible

Estamos a cargo de una clínica veterinaria recién abierta, en la que atendemos a **perros, gatos, cerditos, conejos y caballos.** Las instalaciones las iremos consiguiendo a medida que ganemos reputación (y dinerito, claro); nuestro el abuelo se encarga de construir, el primo de limpiar y la abuela de cambiar nuestro look. La consulta se hace a través de **minijuegos algo sosos** y el cuidado de los animales es muy repetitivo. Eso sí, hace buen uso de la táctil jugando con ellos y acariciándolos.



Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★
Multijugador	★
Duración	★★★

Valoración

Largo y visualmente currado. Pena que sea tan monótono. **73**



Imagina ser cocinera



DS
➲ Simulación ➲ Ubisoft ➲ 1 Jugador
➲ Textos en castellano ➲ 39,95 € ➲ Ya Disponible

Con un desarrollo y una estética pensados para niñas pequeñas, este juego ofrece unas **entretenidas clases de cocina.** A base de puntero, tendrás que elegir utensilios de cocina, cortar filetes o picar cebolla, para completar las **55 recetas que incluye.** Entre medias, largas secuencias de historia nos sumergen en el particular universo del juego, podemos pasear por el pueblo, incluye algunos minijuegos y, oye, las recetas no están del todo mal. Sobre todo si no cocinas habitualmente.





Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★

Valoración

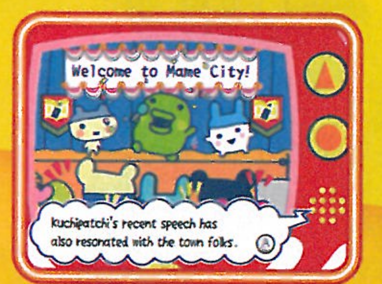
Un trabajo sencillo, recomendable para las más jóvenes. **77**























¡Juega a multitud de divertidísimos e interactivos mini-juegos para ganar el corazón de todo el planeta!

¡Juega con más de 3 amigos y conviértete en el Tamagotchi más popular!







Wii

www.atari.com
www.tamagotchieurope.com

Además también disponible para tu NDS Tamagotchi Conexion Corner Shop 2





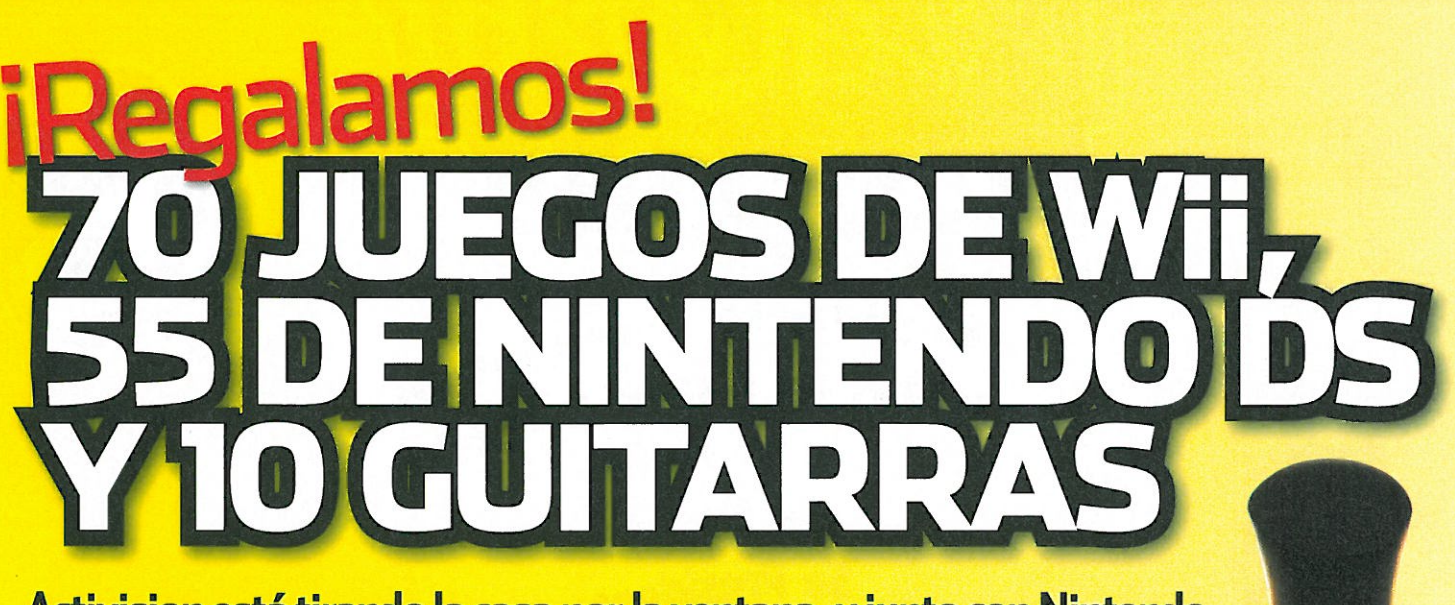
Acompáñanos a crear la tienda más divertida de la ciudad







MEGA-CONCURSO



Activision está tirando la casa por la ventana, y junto con Nintendo Acción, quire regalar nada menos que 125 juegos y 10 guitarras. No sigas leyendo, es hora de participar. ¡Ya, toca moverse!

ESTOS SON LOS PAKS:

5 Mega-Paks

con estos 11 Juegos de Nintendo Wii y DS + Guitarra de Guitar Hero



5 Paks

con estos 8 juegos de Wii y DS + Guitarra de Guitar Hero

5 Paks

con estos 6 juegos de Wii y Nintendo DS

¿Cómo participar?

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 7654** desde tu móvil poniendo la palabra:

activisionnt + tus datos personales

Ejemplo: activisionnt francisco ruiz c/lopez 4 2º derecha badajoz

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de diciembre de 2007.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección: C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid".

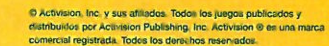












Los mejores juegos para tu DS, Wii y Game Boy

Con la llegada del otoño y las Navidades a la vuelta de la esquina, nuestra guía se empieza a llenar de juegazos. No te pierdas los lanzamientos más potentes.





DS LITE

➔ Precio: 149,95 €
➔ Lanzamiento: 31 agosto 2006

➔ Opciones de compra:
•DS Lite Rosa, Blanca, Negra, Plata: 149,95€

Nintendo DS y DS Lite son las consolas más vendidas en España. La pantalla táctil ha revolucionado la forma de jugar.

Plataformas

DONKEY KONG JUNGLE CLIMBER

➔ Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 jugadores
Vuelve Donkey haciendo el mono y trepando por coloridas fases verticales para hacerse con kilos de plátanos.
Puntuación 88

DRAWN TO LIFE

➔ THQ ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1 jugador
¿Un plataformas de toda la vida? De eso nada, aquí tú lo dibujas todo: al héroe, sus armas, las plataformas...
Puntuación 91

LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO (N)

➔ EA Games ➔ 39,95 € ➔ +12 años ➔ 1-4 jugadores
Pártete de risa entre salto y salto (sólo o con tres amigos) con las desternillantes peripecias de Homer y compañía.
Puntuación 89

NEW SUPER MARIO BROS.

➔ Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 jugadores
No hay quien se resista a la nueva aventura del fontanero más molón. ¡Por algo es el Rey de las Plataformas!
Puntuación 97

SONIC RUSH ADVENTURE

➔ SEGA ➔ 39,95 € ➔ +12 años ➔ 1-2 jugadores Wi-Fi
Navega con tu puntero llevando a Sonic por innumerables islas para que haga lo que mejor sabe hacer: correr.
Puntuación 96

SHINCHAN FLIPA EN COLORES (N)

➔ 505 Games ➔ 49,95 € ➔ +7 años ➔ 1-2 jugadores
Shin-Chan, Dalí y Nintendo DS, una combinación explosiva con un resultado muy pintón, simpático y colorido.
Puntuación 85

Deportes + Carreras

DIDDY KONG RACING DS

➔ Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1-8 j./1-16 Wi-Fi
Diddy recorre tierra, mar y aire en un divertido juego de carreras al estilo «Mario Kart» con toques de aventura.
Puntuación 94

FIFA 08 (N)

➔ EA Sports ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 Wi-Fi online
La última edición de FIFA vuelve a superarse: modo "manager", opciones táctiles... ¡y emocionantes partidos online!
Puntuación 92

MARIO KART DS

➔ Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1-8 Wi-Fi online
Un juego de carreras tan adictivo y marchoso que no podrás dejar de competir y correr, competir y correr...
Puntuación 98

PES6 PRO EVOLUTION SOCCER

➔ Konami ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1-2 Wi-Fi online
El clasicazo del fútbol consolero se estrena en DS con multitud de posibilidades tácticas, modo Wi-Fi y mucha emoción.
Puntuación 85

RACE DRIVER
➔ Codemasters ➔ 39,95 € ➔ +3 años ➔ 1-4 jugadores
Carreras de bólidos, con marcas originales, gráficos flipantes, realismo a tope y wi-fi para cuatro jugadores.
Puntuación 93

Acción

BROTHERS IN ARMS

➔ Ubisoft ➔ 39,95 € ➔ +16 años ➔ 1-4 jugadores
Todo el fragor de la guerra en tu DS con una gran calidad gráfica, emoción sin pausa y excelente control táctil.
Puntuación 90

LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

➔ 2K GAMES ➔ 39,95 € ➔ +7 años ➔ 1 jugador
Mr. Fantástico, la Antorcha Humana, la Mujer Invisible y La Cosa se enfrentan en la táctil al temible Silver Surfer.
Puntuación 83

MEGAMAN ZX

➔ Capcom ➔ 39,95 € ➔ +12 años ➔ 1 jugador
Una de las mejores entregas de Megaman: saltos, acción brutal en 2D y música cañera. ¡Diversión robótica!
Puntuación 94

NARUTO NINJA COUNCIL

➔ Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +7 años ➔ 1-4 jugadores
El simpático ninja se estrena en DS con un juego de acción pensado para disfrutar con tres colegas más.
Puntuación 84

N Nueva entrada E Precio económico

¡Envíanos tus favoritos!

MÁNDANOS una lista de tus 10 juegos favoritos para DS o Wii a nintendoaccion@axelspringer.es

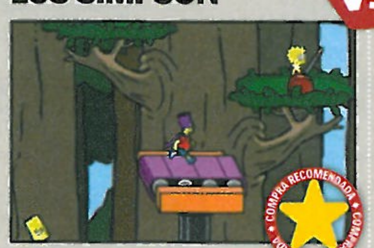


CARTOONS EN TU DS

HÉROES DE LA PEQUEÑA PANTALLA. Dos de las series de dibujos animados más conocidas y aclamadas por pequeños y mayores (Los Simpson y Shinchan) acaban de estrenar sendas aventuras plataformeras en la táctil de Nintendo. ¡Culito, culito!, ¡mosquis!

LOS SIMPSON VS SHINCHAN

LOS SIMPSON



▲ Controla a toda la familia.
▲ Minijuegos para 4 personas.
▲ Todos quieren a los Simpson.
▼ El desarrollo es algo repetitivo.

SHINCHAN



▼ Sólo manejas a Shinchan.
▼ El multijugador es sólo para 2.
▼ Si no te gusta la serie...
▲ Niveles y situaciones variadas.

PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN...



Disney Games · 39,95 € · +12 años · 1-2 jug.
Jack Sparrow, Elizabeth Swann, Will Turner..., incluso el capitán Barbosa no ha querido perderse la cita pirata en la DS.
Puntuación 93

TINGLE



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1 jugador
El rácano duende que vimos en Zelda se estrena en solitario. ¡Ayúdale con sus trapicheos para que se forre de rupias!
Puntuación 90

TRANSFORMERS



Activision · 39,95 € · +7 años · 1-4 jugadores
Los robots más chulos y "retro" la van a liar en tu DS y en las mejores salas de cine. No lo dudes y... ¡transfórmate!
Puntuación 91

ZELDA PHANTOM HOURGLASS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Wi-Fi online
Link vuelve con la continuación de «Wind Waker», uno de los RPG más gloriosos de la historia. Y este es igual o mejor.
Puntuación 99

Aventura

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN



Konami · 39,95 € · +12 años · 1-2 Wi-Fi online
La famosa saga de caza-vampiros vuelve con otro capítulo sobresaliente en el que además manejamos a dos peronajes.
Puntuación 95

CUSTOM ROBO ARENA



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-2 jugadores
Consigue nuevas piezas para llegar a la Copa Custom Robo en este fascinante juego que mezcla acción y estrategia.
Puntuación 90

FINAL FANTASY III



Square-Enix · 44,95 € · +12 años · 1-2 Wi-Fi online
Una de las mejores sagas de RPG de la historia nos trae el mejor RPG para Nintendo DS hasta el momento. ¡Fantástico!
Puntuación 97

FINAL FANTASY CHOCOBO TALES



Square-Enix · 39,95 € · +3 años · 1-4 Wi-Fi online
Estos simpáticos polluelos amarillos de los «Final», protagonizan su propio y sencillo RPG cargado de minijuegos.
Puntuación 90

HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX



EA GAMES · 39,95 € · +7 años · 1 jugador
Una aventura de magia y minijuegos táctiles marcan la quinta entrega de Harry. ¡Prepara el puntero-varita, mago!
Puntuación 86

HOTEL DUSK: ROOM 512

Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1 jugador
Una aventura gráfica con aspecto de cómic y argumento de novela policíaca. Original y apasionante hasta el final.
Puntuación 94

POKéMON PERLA Y DIAMANTE



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-16 Wi-Fi online
Las ediciones más esperadas y completas de Pokémon llegan por fin a DS. ¡Enhorabuena Pokemaníacos!
Puntuación 99

SPECTROBES



Disney · 39,95 € · +7 años · 1-16 Wi-Fi online
Combates, colección e intercambio de criaturas al estilo Pokémon pero con un tono más adulto y un diseño 3D brutal.
Puntuación 96

Varios

ANIMAL CROSSING



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Wi-Fi online
El juego que ha roto todos los moldes: vive tu propia vida, crea una comunidad y relaciónate con el mundo.
Puntuación 98

BIG BRAIN ACADEMY



Nintendo · 29,99 € · +3 años · 1-8 jugadores
Pon a prueba tu "coco" con 15 divertidas pruebas de 5 tipos diferentes: lógica, memoria, análisis, cálculo y asociación.
Puntuación 98

ELITE BEAT AGENTS



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1-4 jugadores
¿Qué tal vas de ritmo? Porque es lo que necesitas en este juego tan movidito y táctil. ¿No te suenan sus canciones?
Puntuación 95

ENGLISH TRAINING



Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1-8 jugadores
¿Qué tal llevas el inglés? Ahora puedes practicarlo de la forma más divertida y original mientras juegas a la consola.
Puntuación 90

JAM SESSIONS

Ubisoft · 39,95 € · +3 años · 1 jugador
Un "juego-expermiento-simulador musical" que convierte tu Nintendo DS en una guitarra. ¡Vamos, puntea con el puntero!
Puntuación 80

MÁS BRAIN TRAINING




Nintendo · 29,99 € · +3 años · 1-16 jugadores
La segunda parte del gran éxito de Nintendo. Incluye más minijuegos y sorpresas para regenerar tu cerebro.
Puntuación 95

METROID PINBALL



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-8 jugadores
Samus Aran se enfrenta a todo lo que se le ponga por delante en este pinball futurista y super divertido.
Puntuación 92

MYSIMS



EA Games · 49,95 € · +3 años · 1 jugador
Habla con la gente, diseña tu ropa, desbloquea minijuegos... Si te gustó Animal Crossing, prueba los nuevos Sims.
Puntuación 92

TOP 10 LECTORES

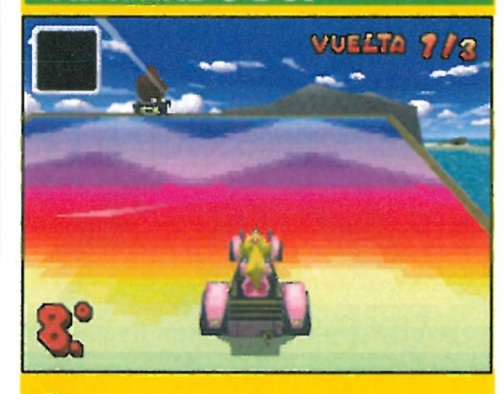
El Mario de papel se cuela de un salto en la lista de Wii y Sonic a toda velocidad en la de DS. Habrá que verlos cuando estén juntos.

Wii:



1. Resident Evil 4 ----- Acción (Sube)
2. Zelda Twilight Princess ----------- Aventura (Baja)
3. Paper Mario ----- Aventura (Nueva entrada)
4. Mario Strikers------ Fútbol (Baja)
5. Wii Sports-------- Deportes (Sube)
6. Mario Party 8 ---MInijuegos (Baja)
7. WarioWare -----Minijuegos (Igual)
8. Trauma Center 2 Simulación (Nueva entrada)
9. Big Brain A.----- Ag. Mental (Igual)
10. MySims --------Simulación (Nueva entrada)

NINTENDO DS:



1. Mario Kart DS-----Carreras (Sube)
2. Sonic Rush Adv.---- Plataf. (Nueva entrada)
3. Final Fantasy III ------RPG (Baja)
4. Metroid Prime H.---Acción (Igual)
5. Más Brain Training Ag.Mental (Nueva entrada)
6. WarioWare -----Minijuegos (Nueva entrada)
7. Animal Crossing Comunidad (Baja)
8. Pokémon Ranger--- Puzzle (Nueva entrada)
9. Kirby Mouse Attack - Plat. (Sube)
10. Perla y Diamante - Aventura (Baja)

N Nueva entrada · Sube · Baja · Igual

TOP 10 REDACCIÓN

Este mes, dos juegazos nos han dejado boquiabiertos, un par de clásicos totalmente renovados:: Metroid en Wii y Zelda en DS.

Wii:



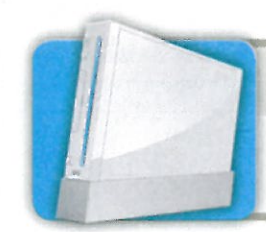
1. Metroid Prime 3 -- Aventura (N)
2. Paper Mario ----- Aventura (Baja)
3. MySims -------- Simulación (Igual)
4. Zelda Twilight Princess -------- Aventura (Igual)
5. Resident Evil 4 ----- Acción (Baja)
6. Crash ----------- Aventura (N)
7. Mario Party 8 --- Minijuegos (Baja)
8. Sonic --------- Plataformas (Sube)
9. Dragon Ball Z BT2 -- Lucha (Igual)
10. Mario Strikers ----- Fútbol (Baja)

NINTENDO DS:



1. Zelda Phantom H. ---- RPG (N)
2. Final Fantasy III ------ RPG (Igual)
3. Sonic Rush Adv. ---- Plataf. (Igual)
4. Perla y Diamante - Aventura (Baja)
5. Mario Kart DS ----- Carreras (Igual)
6. DK Jungle Climber -- Plataf. (Igual)
7. Drawn to Life -- Plataformas (N)
8. Elite Beat Agents -- Musical (Baja)
9. Más Brain T. ---- Ag. Mental (Sube)
10. Jam Sessions ----- Musical (N)

N Nueva entrada · Sube · Baja · Igual



Wii

Precio: 249,95 €
Lanzamiento: 9 de Diciembre 2006

Opciones de compra:
- Wii + Wii Sports: 249,95 €

Llega Wii, llega la revolución al mundo de los videojuegos con un control innovador y desafiante. ¿Vas a perdértelo?

Plataformas



SUPER MARIO GALAXY (N)
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
Una aventura maravillosa llena de plataformas estelares y control "a lo Wii". Mario en su máxima expresión.
Puntuación 99



RATATOUILLE
THQ · 49,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
La ratita cocinera se ha colado en la Wii con muchas plataformas y minijuegos que aprovechan a tope el mando.
Puntuación 90

SONIC Y LOS ANILLOS SECRETOS
Sega · 59,95 € · +7 años · 1-4 jugadores
El estreno de Sonic en la Wii te propone recorrer, a base de mover el mando, decenas de escenarios a toda velocidad.
Puntuación 93

SPYRO: LA NOCHE ETERNA (N)
Sierra · 39,95 € · +7 años · 1 jugador
El famoso dragoncito recupera las típicas aventuras de plataformas 3D: sabor clásico y desarrollo sin complicaciones.
Puntuación 81



SUPER MONKEY BALL
Sega · 59,95 € · +7 años · 1-4 jugadores
Monitos encerrados en bolas que parecen haber nacido para estar en Wii. Mueve el mando y guíalos por los escenarios.
Puntuación 89

Deportes + Carreras



EXCITE TRUCK
Nintendo · 59,95 € · +7 años · 1-4 jugadores
Carreras como nunca has visto: rápidas, espectaculares y con un control alucinante. Diversión a velocidad de vértigo.
Puntuación 91



FIFA 08
EA Sports · 59,95 € · +3 años · 1-4 Online
FIFA estrena perspectiva, control y minijuegos exclusivos, y ha quedado de maravilla. ¡Dan ganas de cantar el alirón!
Puntuación 91

MARIO STRIKERS
Nintendo · 49,95 € · +7 años · 1-4 Online
Mario y compañía vuelven a "reventar" el balón a base de trallazos. Esta vez en la Wii y con ayuda del mando.
Puntuación 95



NBA LIVE 08 (N)
EA Sports · 59,95 € · +3 años · 1-8 Online
El espectáculo del baloncesto llega a Wii con "piques online" y un control algo complicado, pero original y divertido.
Puntuación 75



TABLE TENNIS (N)
Rockstar · 39,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
Pilla la pala (bueno, el mando) y prepárate para disputar los partidos de tenis de mesa más serios y emocionantes.
Puntuación 86



TIGER WOODS PGA TOUR 08
EA Sports · 59,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
El mejor jugador del mundo es el maestro perfecto para mejorar tu golpe sin salir de casa. ¡Agarra el "wii-palo"!
Puntuación 87



Wii Sports
Nintendo · Pack · +7 años · 1-4 jugadores
El mando es una raqueta, y un palo de golf, y un bate, y un guante de boxeo y una bola de bolos. ¡Esto es diversión!
Puntuación 92



Acción



CALL OF DUTY 3
Activision · 59,95 € · +16 años · 1-4 jugadores
Coge el mando de la Wii como si fuera un fusil y alístate para combatir en la II Guerra Mundial. ¿Estás listo, soldado?
Puntuación 93



DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2
Bandai · 59,95 € · +12 años · 1-2 jugadores
Más de 100 luchadores, combates espectaculares y magias que se hacen con el mando y el nunchako. ¡Moooola!
Puntuación 94



DRAGON BLADE (N)
D3P · 39,95 € · +12 años · 1 jugador
Guerreros y dragones son los protagonistas de esta complicadilla aventura de acción ideal para expertos espadachines.
Puntuación 79





DRIVER
Ubisoft · 59,95 € · +18 años · 1 jugador
Persecuciones y tiroteos por Nueva York en dos épocas diferentes: 1978 y 2006. Cañero a más no poder.
Puntuación 90



MARIO Y SONIC JUEGOS OLÍMPICOS
Sega · 59,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrentan en el título oficial de los Juegos Olímpicos de Pekín 2008. ¡Qué pasada!
Puntuación 95



METROID PRIME 3 CORRUPTION
Nintendo · 59,95 € · +12 años · 1 jugador
Samus nació para protagonizar esta aventura: acción brutal, atmósfera sobrecogedora y un control... ¡perfecto!
Puntuación 99



RESIDENT EVIL 4 W.E.
Capcom · 34,95 € · +18 años · 1 jugador
El tremendo Resident Evil 4 de Gamecube llega mejorado a tu Wii. ¡Ayuda a Leon Kennedy a rescatar a la hija del "presi"!
Puntuación 94



SPIDERMAN AMIGO O ENEMIGO (N)
Activision · 59,95 € · +7 años · 1-2 jugadores
Vive una buena dosis de acción arácnida controlando a Spider-Man y a muchos de sus amigos y enemigos.
Puntuación 78



SCARFACE
Vivendi · 39,95 € · +18 años · 1 jugador
Métete en el pellejo de Tony Montana y revive está mítica película de gánsteres. Eso sí, sólo para mayores de edad.
Puntuación 89

N Nueva entrada · Precio económico

MINIRRETOS A PORRILLO

TODOS LOS DÍAS SON DÍAS DE FIESTA. Sobre todo con dos títulos tan divertidos como «Carnival: Juegos de feria» y «Wii Play». Ambos recopilan minijuegos de lo más variadito y están pensados para disfrutarlos en compañía. ¡Toma juerga!

CARNIVAL  Wii PLAY



CARNIVAL	Wii PLAY
▲ Ambientación de feria.	▼ Gráficos muy sencillotes.
▲ Incluye treinta minijuegos.	▼ Sólo nueve pruebas diferentes.
▲ Para hasta cuatro jugones.	▼ Minijuegos sólo para dos.
▼ No se puede jugar con los Miis.	▲ Los Miis son los protagonistas.

WW SMACKDOWN
N
➜ THQ ➜ 49,95 € ➜ +16 años ➜ 1-4 jugadores
La moda de la lucha libre llega a Wii con un plantel de 55 luchadores: Batista, el Gran Kali, Rey Misterio... Están todos.
Puntuación 90



BOOGIE
➜ EA Games ➜ 59,95 € ➜ +3 años ➜ 1-2 jugadores
¡Coge el micro que viene incluido y prepárate para la juerga! Baile, karaoke, montaje de vídeos... Un fiestón para tu Wii.
Puntuación 89



CARNIVAL: JUEGOS DE FERIA
P N
➜ 2K Play ➜ 29,95 € ➜ +3 años ➜ 1-4 jugadores
¿Te apetece pasar un día de feria? Pues no olvides el mando de Wii, porque te va a tocar usarlo en 30 pruebas diferentes.
Puntuación 82



MARIO PARTY 8
➜ Nintendo ➜ 49,95 € ➜ +3 años ➜ 1-4 jugadores
Mario regresa con una nueva entrega de su imprescindible Mario Party, con minijuegos moviditos y exclusivos de Wii.
Puntuación 93




MERCURY MELTDOWN
➜ Ignition ➜ 49,95 € ➜ +3 años ➜ 1-8 jugadores
Un divertido puzle que mezcla habilidad con el mando e inteligencia, con más de 150 divertidísimos niveles.
Puntuación 80

MYSIMS
➜ EA Games ➜ 59,95 € ➜ +3 años ➜ 1 jugador
En tu nueva aldea puedes hacer de todo: hablar con la gente, explorar... Y lo mejor: construir lo que quieras.
Puntuación 93



RAYMAN 2
N
➜ Ubisoft ➜ 59,95 € ➜ +3 años ➜ 1-4 Wi-Fi Online
Sesenta alocados y desternillantes minijuegos para hasta cuatro jugadores. Estos conejos te harán llorar de risa.
Puntuación 92



TRAUMA CENTER: 2ND OPINION
➜ Atlus ➜ 49,95 € ➜ +12 años ➜ 1 jugador
Coge mando y nunchako, ya que serán tus herramientas para hacer operaciones con un único fin: salvar vidas.
Puntuación 87



WARIO WARE SMOOTH MOVES
➜ Nintendo ➜ 49,95 € ➜ +7 años ➜ 1-12 jugadores
¡Vuelven los microjuegos de Wario! Más absurdos, más locos, más divertidos y con un control al estilo Wii.
Puntuación 95



Aventura

CRASH LUCHA DE TITANES
➜ Vivendi ➜ 49,95 € ➜ +7 años ➜ 1-2 jugador
Acción, exploración, toques de rol y un uso genial de los mandos de Wii. ¡Ah! Y Crash y sus locuras, por supuesto.
Puntuación 90



HARRY POTTER Y LA ORDEN...
➜ EA Games ➜ 49,95 € ➜ +7 años ➜ 1 jugador
Con unos gráficos de miedo, Harry hace su aparición en Wii para adentrarse en los misterios de la Orden del Fénix.
Puntuación 90



SUPER PAPER MARIO
➜ Nintendo ➜ 49,95 € ➜ +3 años ➜ 1 jugador
Mario y compañía protagonizan un juego lleno de humor y aventuras donde combinas 2 y 3 dimensiones. ¡Qué locura!
Puntuación 96



ZELDA TWILIGHT PRINCESS
➜ Nintendo ➜ 59,95 € ➜ +12 años ➜ 1 jugador
El Zelda más alucinante jamás visto, con los mejores gráficos, la mejor historia ¡y funciones únicas para el mando!
Puntuación 99



Varios

BIG BRAIN ACADEMY

➜ Nintendo ➜ 29,95 € ➜ +3 años ➜ 1-8 jugadores
El juego de DS hace su aparición en Wii con más minijuegos y la posibilidad de usar tus Mii para jugar.
Puntuación 87

¿QUÉ JUEGOS DE DS TRIUNFAN EN

Nintendo DS arrasa en todo el mundo y sus juegos se venden a millares. Aquí tienes los más exitosos en EE.UU. y Japón.



... JAPÓN:



Mundo Misterioso 2

Más universo Pokémon. La segunda parte de esta aventura en la que todos los personajes son Pokémon, ya arrasa Japón.

1. POKéMON MUNDO M. 2
2. FINAL FANTASY TACTICS A2
3. ARCHAIC SEALED HEAT
4. SUSPENSE DETECTIVE SERIES
5. KANJI QUIZ 2

... ESTADOS UNIDOS:



Zelda P. H.

Mueve el esqueleto Link arrasa en todo el mundo, no hay quien se resista a sus encantos.

1. ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
2. POKéMON DIAMANTE/PERLA
3. MÁS BRAIN TRAINING
4. MYSIMS
5. NINTENDOGS

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA...

Sentir la música

¿LLEVAS EL RITMO EN LAS VENAS? La DS se ha convertido en una herramienta excelente para averiguarlo. Pilla el puntero y marca el compás con estos juegos musicales. Un, dos... Un, dos, tres...



1 Elite Beat Agents 2

AGENTES MUSICALES. Alocado y divertido. Estos hombres de negro conocen temazos internacionales.



2 Jam Sessions

GUITARREO TOTAL. Tu DS es tu guitarra. Toca una de Mecano.



3 High School Musical

CANCIONES DISNEY. Todos los temas de las dos películas para tocarlos a ritmo de puntero.

SÉ EL AUTÉNTICO CAMPEÓN

Mario y Sonic en los Juegos Olimpicos

Ganar las pruebas dependerá de tu habilidad, pero con nuestra ayuda quizás mejores tus récords.

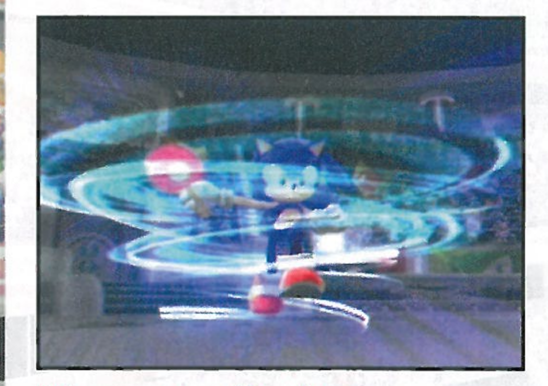
CONSEJOS

La velocidad al agitar los mandos y la precisión a la hora de hacer determinados movimientos serán las claves para ganar el oro olímpico.

Personajes: Tienen 4 características: velocidad, potencia, habilidad y energía. Si te traes un invitado que no ha tocado una consola en su vida, igual mola que, puestos a correr, le dejes a Sonic y lleves a Wario. ¿Podrás hacerlo?



Circuitos: Los circuitos son muy diferentes entre sí, de forma que, mientras en algunos prima más la velocidad, en otros cuenta más la potencia, la habilidad o la energía. Constan de 3, 4 o 5 pruebas según la difilcultad.



Elementos Ocultos: Buena parte de los elementos del juego están planteados como premios por haber superado circuitos en el modo de un solo jugador, reforzando así el reto de completar el juego en solitario.



El Control: Los controles son muy variados, según la prueba en la que compitamos, pero también muy intuitivos y naturales, y están muy bien explicados en pequeños tutoriales y durante la propia partida.

Info extra

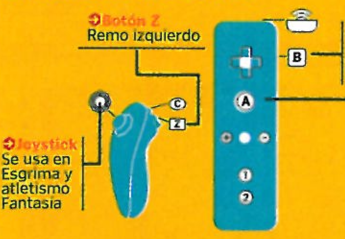


- **Tipo de juego:** Deportivo
- **Niveles:** 24 pruebas
- **Modos de Juego:** 3
- **Extras:** Minijuegos
- **Tipo de Guía:** Consejos
- **Esta guía contiene:**
  - Cons. generales
  - Las 24 pruebas
- **Dificultad:** Media
- **Hemos acabado el juego en:** 6 horas
- **Habilidades:** Coordinación

Para gente que se esfuerza al 100%

CONTROLES OLÍMPICOS

Piernas, brazos o cuerpo entero, los mandos tendrán todo tipo de usos.



ATLETISMO DE PISTA

Para las pruebas de atletismo de pista calienta bien los brazos, porque mover los mandos alternativamente tan rápido como puedas será lo que te conduzca a la gloria o al más estrepitoso fracaso.



100 metros lisos: La salida es decisiva. Suelta el B y baja el mando en el preciso momento en que den la salida o te costará mucho remontar.



400 metros lisos: Intenta llevar un ritmo constante, más bien suave, y llegar con el corazón llenito al spring final. Frena siempre antes de que se vacíe por completo.



110 m vallas: No dejes de correr por tener que saltar, simplemente coordina bien para pulsar B en el momento adecuado.

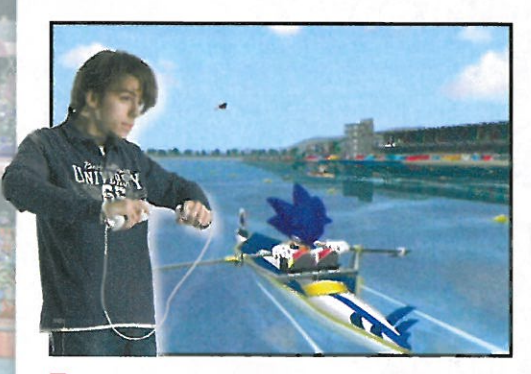
4x100 relevos: Coordina bien cuándo empieza a correr tu compañero y el momento, ni demasiado cerca ni demasiado lejos, en que le pasas el testigo.



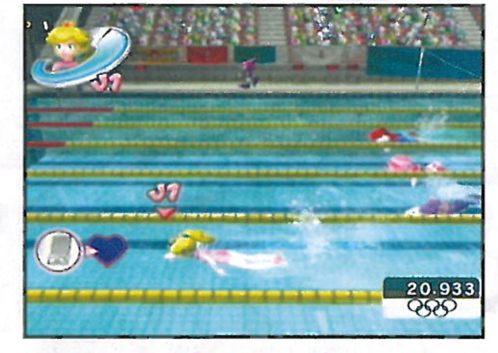
400m vallas: Es una prueba de resistencia, así que no esperes a que el corazón se acerque al límite. Al saltar las vallas no dejes de correr. ¡Hay que ir a tope!

ACUÁTICOS

Las carreras sobre el agua también levantan pasiones en estos juegos. Estate bien atento a cómo nada cada corredor, porque hay estilos para todos los gustos y cada uno tiene el suyo propio.



Remo: Los botones que hay que pulsar en cada remada cambian, por lo que es mejor emplear un segundo en asegurarte los que pulsas, que perder varios por fallar.



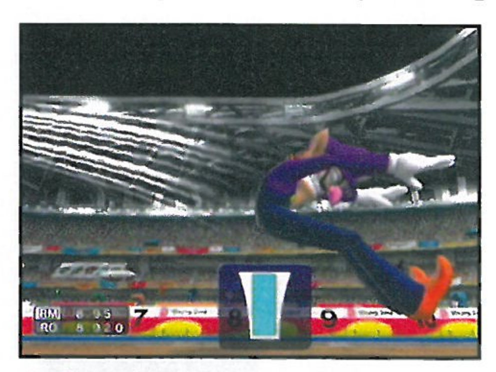
Natación (100m libres): Controla la respiración pulsando B justo cuando estés a punto de quedarte sin aire. Eso sí, sin dejar de mover los mandos.



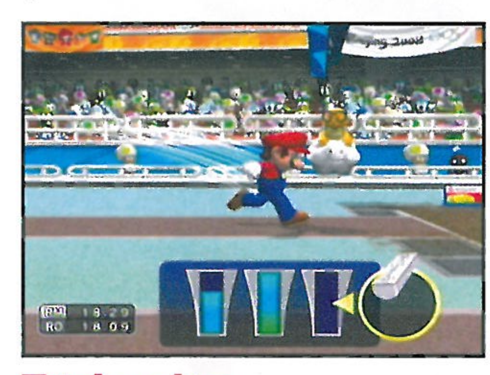
Natación (4x100m libres): Mide bien el momento en que tu siguiente nadador salta a la piscina, y cuida que no te pille desprevenido el cambio de estilo.

ATLETISMO DE CAMPO

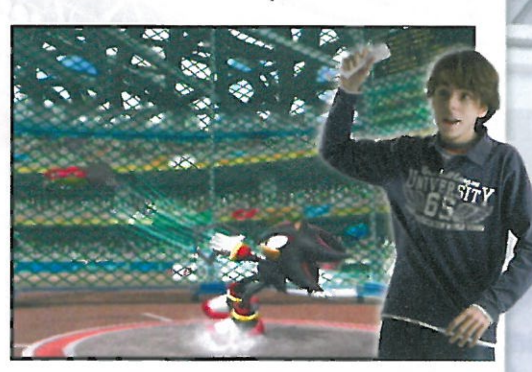
Este apartado se lleva el oro en cuanto a número de pruebas. Aquí tendremos que coger fuerza, a base de agitar mandos, para luego ejecutar los movimientos correctos en los momentos precisos.



Salto de longitud: No saltes (subas el mando) con excesiva fuerza, porque marcarías un ángulo demasiado alto. Fíjate en los pies de tu atleta para apurar el salto.



Triple salto: Al igual que en longitud, emplea el ángulo preciso del mando en cada salto (no llegues a poner el mando vertical), y de haber tomado bien la "carrerilla" inicial.



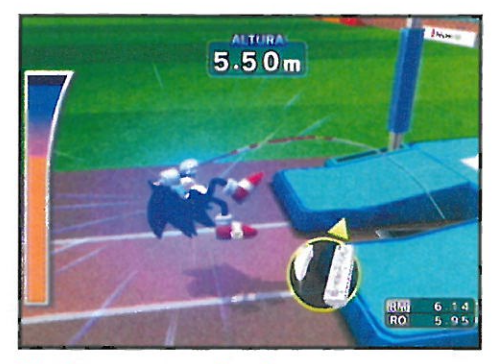
Lanzamiento de martillo: Intenta lanzar (botón B) justo en el segundo 0, hacerlo lo más centrado posible y no perder velocidad en el momento de pulsar.



Lanzamiento de jabalina: No lances apurando la línea, ya que el impulso lleva al personaje a avanzar tras el tiro y te arriesgas a hacer un lanzamiento nulo.

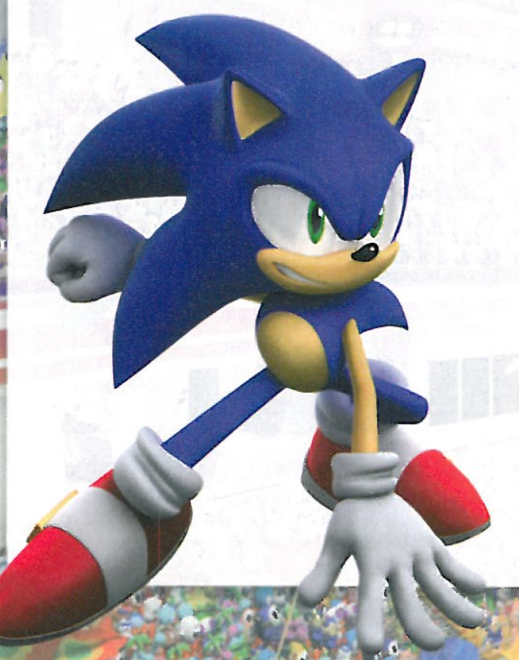


Salto de altura: Tras el salto, coloca bien el cuerpo levantando el nunchako justo un momento después del salto, para evitar golpear el listón con el... trasero, venga.

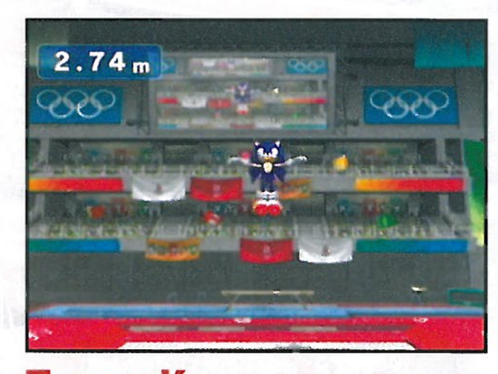


Salto con pértiga: Comienza a cargar el salto nada más claves la pértiga, y deja pasar un pequeñísimo instante antes de colocar bien el cuerpo con el nunchako.

GIMNASIA



Es la hora de saltar alto y hacer piruetas en el aire con las que, coordinando movimientos, dejaremos impresionado al jurado.



Trampolín: Si quieres tener suficiente tiempo para la realizar la larga combinación de botones, levanta el mando rápidamente cada vez que vayas a tocar el trampolín.

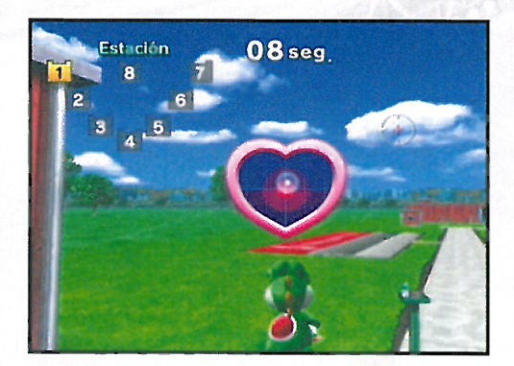


Potro: Levanta los brazos (mandos) antes de terminar, como si fueses el atleta, para caer recto y no perder el equilibrio, obteniendo así una mejor puntuación.



ARMAS

Pues sí, hay deportes en los que se usan armas. Pero no te preocupes, sólo dispararás a platos y dianas, y las espadas no tienen punta. Nadie saldrá herido... si no le das con el mando al de al lado, claro.



Tiro: Es fundamental concentrarse en la primera parte, ya que, si no metes el latido en el corazón, el tamaño de nuestra mira será demasiado pequeño como para puntuar alto.



Esgrima: No te obsesiones en el cuerpo a cuerpo, retroceder y esperar a que falle su estocada es una buena manera de pillarle indefenso para atacar.



Tiro con arco: En lugar de buscar el tiro perfecto, intenta encontrar un buen punto medio entre las dos miras. Siempre que ambas se estén tocando, claro.

TENIS DE MESA

Llevando el brazo con el mando, echarse unas paletas con nuestro héroe es cosa hecha.



Tenis de mesa: Dar siempre el golpe más fuerte no te hará ganar. Despista al rival alternando posibilidades o resiste un peloteo; será más efectivo.



PRUEBAS DE FANTASÍA

Cuatro de los deportes por desbloquear nos plantean unas olimpiadas con poderes... ¡y hasta cajas sorpresa estilo «Mario Kart»!



Atletismo fantasía: No te canses corriendo más de lo necesario. La velocidad se mantiene siempre que no nos golpeen con algo o nos choquemos nosotros.



Plataforma fantasía: Es una carrera, pero el podio se decide por puntos. Cuando veas que te vas a chocar, no tengas miedo de frenar y haz bien las acrobacias.



Tenis de mesa fantasía: Aquí los juegos valen más según el peloteo que haya habido, así que raciona bien tus poderes para usarlos en los puntos largos.



Esgrima fantasía: No utilices el poder especial demasiado cerca de tu adversario, ya que es fácil que te lo desbarate con una simple estocada.

TODOS LOS PUNTOS CLAVE

Super Paper Mario

Durante la aventura hay momentos complicados pero, tranquilo, aquí te ayudamos a resolverlos.

Info extra

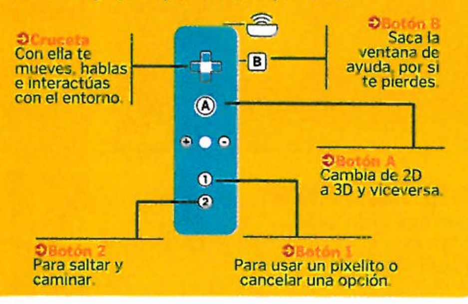


Tipo de juego:	Aventura
Capítulos:	8
Modos de Juego:	Historia
Extras:	Coleccionismo
Tipo de Guía:	Puntos clave
Esta guía contiene:	• 8 capítulos • Trucos y Consejos
Dificultad:	Media-alta
Hemos acabado el juego en:	40 Horas
Habilidades:	Mover el mando

Aficionados al fontanero nº1

CONTROLANDO A MARIO

El mando se coge en horizontal, excepto cuando hay que apuntar a la pantalla.



PERSONAJES









MARIO Es el personaje principal, lo utilizarás en casi todo el juego. Su característica más notable es la capacidad de **cambiar la vista de 2D a 3D,** "la chicha" del juego. También puede saltar y es bastante ágil. ¡Todo un héroe! 1

PEACH Tu primera acompañante del juego. Gracias a su precioso parasol, **puede planear en el aire,** lo que le permite dar unos saltos muy durareros. Úsala cuando tengas que atravesar distancias largas (con cualquier otro son inalcanzables). Su parasol también sirve para protegerte de los enemigos, basta con agacharse. Además, es un personaje ágil. 2

BOWSER Sí, sí, Bowser. El rival más temido en casi todas las sagas de Mario, se une a ti para que no se destruya el mundo (y porque se lo pide la princesita, que si no...). Aunque es un personaje muy lento que pega unos saltos "de mentira", el chaval, **puede lanzar fuego.** También es el que más daño en ataque tiene. Estas habilidades te ayudarán en algunas situaciones, sobre todo, cuando tengas que derrotar a muchos enemigos a la vez o a algunos con mucha resistencia. 3

LUIGI ¡Más vale tarde que nunca, querido hermano! Su **potente salto** te permitirá llegar a sitios que pensabas que eran inalcanzables. Además, permite golpear a los enemigos por debajo, ¡menudo chollo! Su agilidad lo hace bastante bueno. 4



PIXELITOS

CAPÍTULO 1


1


2

1-1 LA AVENTURA COMIENZA:
• En casa de Mejoritus y apunta a la pared con Pisti. Habla con él, te dará el poder tridimensional.

1-2 EN MARCHA POR LA COLINAS:
• Cuando no puedas continuar, cambia a 3D y sube a la plataforma superior 1. Sigue en 3D para poder esquivar las piedras picudas.
• Métete por el tubo que te lleva a la parte trasera del escenario. Allí habla con el hombre de la casa (ponte en 3D para poder verle) y contesta "rojo" a su pregunta. Te abrirá el puente.
• Ya con Lanci, ve a la cuarta casa y habla con el alcalde. Continúa hasta el tubo y ve a la casa de Verde para que este te ponga el puente.

1-3 LAS ARENAS DE ANTICA:
• Salta 10 veces debajo de la palmera roja que está al principio de la fase. Aparecerá una puerta.
• Cuando veas un interruptor azul, quédate de frente y golpéalo con Lanci.

Enemigo McCachos: Usa a Lanci para lanzarle por los aires 2. Cuando caiga, salta encima de él. Cuidado no te acerques mucho o te cogerá.

• Ve hasta la puerta de la derecha y ponte encima del "tubo de piedra azul"; allí, pulsa "1" + "-" para que se descubra la estrella.

1-4 EL MONSTRUO DE LAS RUINAS:
• Al encontrarte una puerta en la parte superior de la pantalla (no puedes meterte dentro), cambia a 3D y golpea los bloques dimensionales.
• Para poder golpear el interruptor azul, pilla a un enemigo con Lanci y envíalo directo al interruptor.
• Cuando pases a una habitación con una puerta "volando" (igual que la del punto anterior), haz que Pisti te descubra la plataforma oculta.
• A la izquierda de la puerta con candado, encontrarás la llave. Cambia a 3D para poder subir por las escaleras que te llevan hasta ella.
• Cuando llegues a unos bloques rojos, golpéalos en el orden correcto (en 3D lo ves).

Enemigo Dracofrac: espera a que aparezca por la derecha. En ese momento, cambia a 3D y súbete encima de él por un lateral. Una vez en el lomo, ve hasta la cabeza y pilla a los enemigos con Lanci para mandarlos a la parte superior de la antena amarilla. Repítelo varias veces.

CAPÍTULO 2


1


2

ANTES DE EMPEZAR... Cura a Peach y ve a las afueras por la entrada secreta (cerca de la casa de Marlón). Para llegar al pilar, usa el parasol de Peach desde la plataforma de la izquierda.

2-1 A RASTRAS HACIA LA MANSIÓN:
• Consigue a Bumbún para poder avanzar.

2-2 TRUCOS, TRATOS Y TRAMPAS:
• Una vez dentro de la mansión de Merlí, si te metes en la una habitación en la que te caes y no ves cómo salir, pon una bomba en el interruptor rojo para que salga la tubería.

2-3 ATRACO:
• Contraseña cuarto secreto: 5963.
• Ve hasta la puerta de arriba a la izquierda. Cambia a 3D y sube a lo más alto. Usa a Fláquez para evitar los láseres y pasar por los barrotes. Mete la siguiente contraseña: 41262816.

2-4 ENCUENTRO EN EL SOTANO:
• Rechaza todas las firmas de "Mimi".
• Ve por los cuartos hasta llegar al 9. Allí, ponte en 3D y golpea los bloques para poder subir a la puerta de la izquierda 1.
• Una vez en el cuarto de baño de las chicas, empezará un concurso. Elige a la que tenga una mosca merodeando.

Enemigo Mimi: Golpéala con un rubí de los que te lanza (cógelo con Lanci). Cuando se caiga, salta encima de ella todas las veces que puedas (se le caerá una pata) 2. Para esquivar su ataque de muchas gemas, cambia a 3D.

BÁSICOS (1)

En primer lugar empezaremos hablando de los pixelitos que son totalmente necesarios para poder avanzar en tu aventura:

Lanci: Una vez estés en el capítulo 1-2, donde el pueblo, métete en la tercera casa y baja por el tubo. Al final del todo entra por la puerta y descubre, con ayuda de Pisti, otra puerta. Dentro encontrarás a Lanci. Tendrás que empezar a practicar su habilidad de coger y lanzar cosas para escapar de la habitación (golpea al interruptor). También puedes coger enemigos y lanzarlos. Pero ten especial cuidado con los que tienen un pincho en la cabeza, al cogerlos te harán daño. Viene muy bien para los enemigos que son rocas. Cógelos y lánzalos al agua (o similares). 1


1

Bumbún: Para conseguir a este explosivo amigo has de estar en el capítulo 2-1. Cuando veas un monton de puertas en unas plataformas en la parte superior, métete por la tubería que está abajo. Investiga el interior con Pisti para encontrar un interruptor. Derrota a los enemigos para que aparezca un cofre con nuestro amigo dentro. Este pixelito es muy buen aliado. Te servirá para abrirte camino ante bloques y muros agrietados y para acabar con los enemigos más difíciles. Cuando estes cerca de un enemigo o haya varios reunidos, suelta a Bumbún, aléjate y hazles saltar por los aires. También puedes probar a ponerle en 3D y cambiar rápidamente a 2D (donde esté el enemigo) para detonarle. Es una forma sencilla de acabar con los enemigos más pesados. 2


2

Fláquez: Ve al capítulo 2-3 y consíguelo subiéndote a la plataforma de la derecha (al fondo de esta hay unos bloques, y detrás un cromo) del bloque del jarrón. Salta a la plataforma de la izquierda con Peach. Allí cambia a 3D con Mario y verás un cofre con él dentro. Aparte de servir para pasar por los sitios estrechos, te vendrá muy bien cuando no quieras que un enemigo te descubra. Usa a Fláquez y quédate parado. ¡Eres invisible! 3

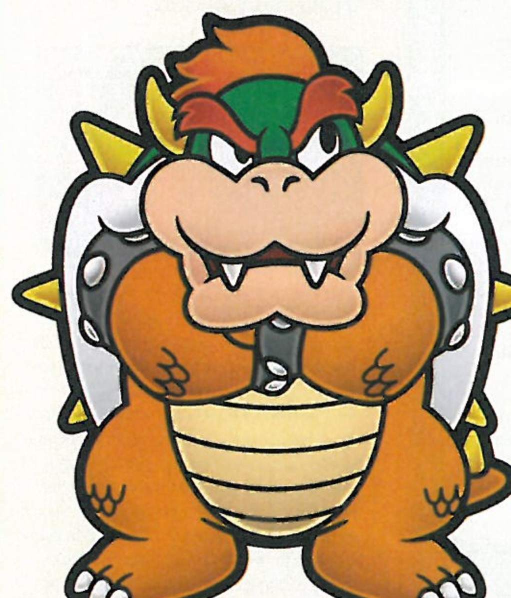

3

CAPÍTULO 3


1


2


3



ANTES DE EMPEZAR... Ve a las afueras de Villacara y encuentra una tubería que está tapada con bloques. Usa a Bumbún y sigue hasta el muro del fondo. Ponte en 3D y usa a Fláquez para poder pasar.

3-1 EL ATAQUE DE LOS FRIQUIS:
• Pon una bomba en la X roja que hay en un muro del castillo.

Enemigo Bowser: ¡Cuidado con su fuego! Derrótale a base de bombazos con Bumbún.

3-2 BLOOPERS A LA VISTA:
• Consigue a Pesón y, cuando llegues a los dibujitos de los postes (arriba, abajo, abajo, arriba, abajo, arriba) vuelve al principio y realiza esa combinación (en los postes).

Enemigo Blooper: Quema con Bowser el tentáculo rojo cuando este aparezca 1.

3-3 EN LO ALTO DEL ARBOL:
• Cuando ya no puedas subir más, ponte en 3D para poder golpear los bloques. Una vez arriba, quema la puerta con Bowser. Dentro, cambia a 3D para poder ver el tubo amarillo. Pasa por los pinchos con la ayuda de Fláquez.
• En el siguiente interruptor azul, deja caer una bomba y conseguirás activarlo 2. Vuelve a hacer lo mismo pero ahora corre a la derecha antes de que se cambie. En el siguiente tubo, usa a Fláquez y a Bumbún para cambiar el interruptor a color rosa. Sube arriba y ponte en 3D para llegar a la plataforma.

Enemigo Dimencio: Salta encima de él para herirle (acaba con los clones para dar con el verdadero). ¡Cuidado con los cuadrados!

3-4 LA BATALLA DEL FUERTE FRANCIS:
• Una vez dentro, detrás de la primera puerta, hay un tubo. Métete por él para obtener dos contraseñas: sala derecha - 2323, sala izquierda - 2828. También estará Deslicia.
• Cuando veas en lo alto puertas volando, usa a Pesón para que se caigan.
• Contesta siempre verdadero a las preguntas que te hagan las puertas.
• Dentro de las habitaciones, súbete encima de los robots grandes para llegar a los cofres. Una vez tengas las dos llaves, mételas en la puerta grande (debes ser Peach para poder pasar).

Enemigo Francis: Ponte en 3D y verás su sombra. Cuando ésta se pare, es momento de saltar encima de él (ya que se dejará ver) 3. Puedes cascar a los robots pequeñines saltando encima de ellos.

CAPÍTULO 4



1


2


3

ANTES DE EMPEZAR... Ve a las afueras de Villacara para golpear con Pesón los postes que hay a la izquierda (para llegar al pilar).

4-1 HACIA EL ESPACIO EXTERIOR:
• Habla con el niño que hay en el segundo piso. Deja el pez en el sótano de Villacara.
• Una vez dentro del capítulo, sigue la señales de SOS y apunta con Pisti 1.

4-2 UNA EMERGENCIA DE PAPEL:
• Llega a la casa de un anciano que te venderá un pergamino. Vuelve al principio y dáselo al del servicio. Usa a Volter en la grieta dimensional 2.

4-3 LAS PUERTAS DEL ESPACIO:
• Usa a Volter en las grietas dimensionales con forma de X para descubrir nuevos caminos.
• En el primer pilar que encuentres con una marca de alienígena, métele (al alienígena) para que aparezca una puerta.
• Busca chocolate en una tienda espacial y dáselo al alienígena para que se divida en dos cuando lo dejes en uno de los pilares.

4-4 EL MISTERIOSO SEÑOR L:
• En las distancias largas, no te olvides de utilizar a Peach (aunque estés de lado).
• Usa los interruptores para cambiar la gravedad y examinar más zonas 3.

Enemigo Señor L: Esquiva los saltos (cuidado con el supersalto) y golpéale saltando encima de él. Cuando aparezca el robot, mantén las distancias y ve cogiendo las mejoras (sí, las barritas de chocolate) para acabar más fácilmente con él.



PIXELITOS

CAPÍTULO 5


1


2


3


4

ANTES DE EMPEZAR... Ve al piso 1 de Villacara y pon una bomba en la grieta 1. Allí, encontrarás una fisura que podrás voltear. Cuando encuentres los bloques, golpéalos solo una vez a cada uno y se abrirá una puerta. Si sigues el camino llegarás a Villacruz. Visita a Nólrem.

5-1 EN EL CENTRO DE ROCÓPOLIS:

• Cuando llegues donde hay tres bloques, golpéalos en este orden: izquierda, derecha, centro. En los siguientes bloques, el orden es: Centro, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Centro, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Centro, Derecha, Derecha, Izquierda, Centro, Centro, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Centro, Centro.

5-2 PIXELITOS, GRABADOS Y ROCÓPOLIS:

McCacho: Guarda las distancias y usa bombas para cargártelo. También puedes agarrarlo y lanzarlo, en ese momento salta sobre él.

• Tal y como indica la tele de piedra, ve al principio de la fase y tírate al agua. Coge el tesoro del fondo y vuelve a la pantalla del bloque amarillo. Ve a la izquierda y quema los bloques para que puedas acceder a la puerta superior 2. Dentro, cambia a 3D y déjate caer por el camino oculto. Quema la piedra con Bowser.

• Ve hasta a escultura de Yoshi y da una vuelta alrededor de ella.

• En lo alto de la "montaña de piedra", sigue saltando hasta descubrir un bloque. Sube y cambia a 3D para alcanzar la plataforma superior. Allí, coloca las piedras que has conseguido en este orden: piedra, agua, fuego. Destroza con Marty el bloque amarillo.

5-3 UNA ROCA EN LA OSCURIDAD:

• Busca la primera puerta que te lleve a una carretilla. Encima de ella, cambia a 3D y pulsa a la izquierda para ir por un camino alternativo. En esta sala, utiliza a Peach para llegar al otro lado. Allí encontrarás a un ayudante del señor Sílex.

• Vuelve a la pantalla principal. En la puerta del fondo encontrarás al otro ayudante.

5-4 LA AMENAZA DE LOS MARCHITUS:

• Ve por el tubo verde de abajo a la izquierda y prosigue a la derecha. Cambia a 3D para descubrir un agujero, tírate, coge a un hombre piedra y ponlo en el interruptor rojo. Súbete tu también. Métete por el tubo y luego sigue por las puertas, no por los tubos. Llega a una habitación que tiene un calavera. Dale la vuelta con Volter para obtener la llave cueva 3.

• Con ayuda de Reduci, ve por el pasillito que hay a la izquierda del cuarto donde te pedía la llave tarjeta (al final de éste, está).

McCachos: Acaba con él igual que las veces anteriores (salta encima de él o cógelo y lánzalo). También puedes ayudarte de Bowser.

• Ponte el tallo y ve adonde estaba el escáner. Con el tallo puesto te dejará pasar. En esta habitación, pon bombas (en 3D) debajo de los cuadros 4. Pon el bloque de abajo del color que es el cuadro que tiene arriba (puedes hacer que cambien de color con Lanci).

Marchitus: Usa a Bowser para subirte encima de las ramas secundarias y quemarlas. Sigue con Bowser (después de la transformación) y esquiva todo lo que te arroja mientras tú le lanzas fuego.

BARREIRO

Este es un buen momento para que hagas un descanso en tu aventura. Uno de los pixelitos no indispensales para seguir, Barreiro, te puede ayudar mucho. Mira en la columna cómo conseguirlo. Te vendrá muy bien cuando te quede poca vida y los enemigos vayan a por ti. ¡Defensa Barreiro!



BÁSICOS (2)

Pesón: Sumérgete en el capítulo 3-2. Cuando llegues al segundo tentáculo gigante de Blooper, nada a la superficie. Sigue por ese camino hasta encontrarte a este pixelito tan pesado. El principal cometido de este pixelito es aplastar pequeños pilares. Se podría decir que hace un "graund paund". Si lo realizas sobre un enemigo acabarás con él. 1


1

Deslicia: Al entrar en la fortaleza de Francis en el capítulo 3-4, métete por el tubo de detrás de la puerta (cambia a 3D para poder verlo). Investiga la zona y encontrarás a Deslicia. Aunque no te parezca un pixelito muy útil, si lo usas con cabeza te puede ayudar mucho. Además de pasar por encima de los pinchos sin que sufras ningún daño, te ayudará a moverte más rápido. Te conviene usarla cuando utilices a Bowser, que es un personaje muy lento. 2


2

Volter: Cumple la misión del capítulo 4-2 y cuando el anciano te venda el pergamino, llévaselo a Volter para que pueda salir del baño y se una a ti. Cuando veas grietas espaciotemporales, usa a Volter para descubrir algo misterioso. También cuando veas alguna cosa sopecha en alguna parte del escenario.

Marty: En el capítulo 5-2 tienes que conseguir unas piedras y ponerlas en el orden correcto. Al hacerlo, aparecerá un pixelito con ganas de pelea. Úsalo para destrozar los bloques grandes de color amarillo que te encuentres a lo largo de la aventura. Si lo utilizas como arma, conseguirás hacer una buena cantidad de daño. ¡Dale fuerte!

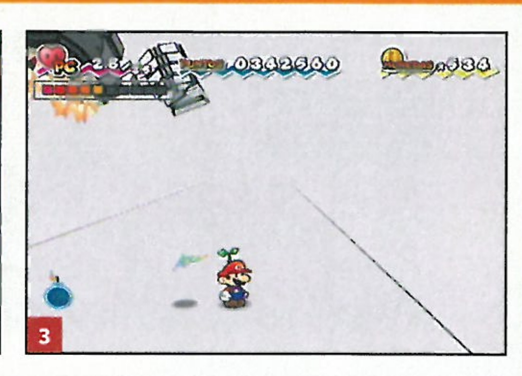
Reduci: Lo conseguirás en el capítulo 5-4 cuando vayas a la parte superior de la habitación donde está el interruptor rojo. Un agradable hombre roca te lo dará. Seguro que te habías fijado en que hay algunos huecos muy pequeñitos en algunos escenarios. Usa a Reduci para pasar por ellos. También podrás meterte en las tiendas y puertas de tamaño diminuto. En ellas encontrarás comidas raras que te vendrán bien para hacer recetas. 3


3

CAPÍTULO 6


1


2


3

ANTES DE EMPEZAR... Ve a las afueras de Villacruz y busca un bloque grande amarillo. Dale una buena leche con el martillo para que aparezca un nuevo pilar. Pon el corazon y... ¡a seguir con la aventura, chaval!

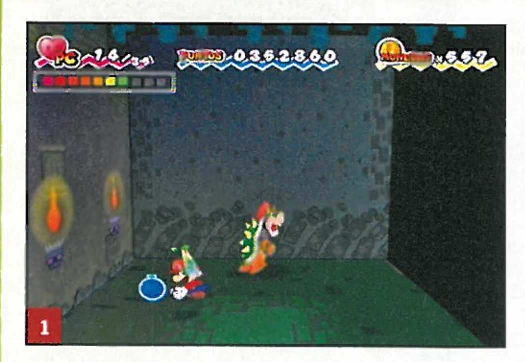
6-1 DUELOS CON SAMITEROS:
• Lucha con todos ellos (solo son 20, tranquilo, no vas a tener que acabar con los 100...). Puedes saltar encima de ellos (menos los que tienen pincho en el casco), ponerles una bomba o utilizar el fuego de Bowser 1. ¡Lo que más te guste! Paciencia y dedicación.

6-2 EL FIN DEL MUNDO:
Enemigo Mimí: Usa a Peach para defenderte de todos sus ataques gracias a su parasol 2. Para herirla, atrapa con Lanci las gemas que tira y lánzaselas a ella. También pudes saltar encima de ella.

Enemigo Señor L: Cuando se destroce el mundo (una pena) vuelve a entrar por la puerta. Ve a la derecha sin miedo y lucha contra Luigi (versión robot). Para acabar con él, pon bombas en sus piernas 3. Ten especial cuidado con su ataque de rayo láser.

• Una vez en el inframundo, déjate caer por el río hasta el fondo. Por donde salen burbujas, cambia a 3D y sigue cayendo.
• Llega hasta la palanca, empuja el bloque de arriba para que, cuando quites el agua, puedas salir. Rompe los bloques y vuelve a activar la palanca para poder seguir tu camino.
• Una vez encuentres a Luigi, utiliza su súper salto para poder ir por los lugares que antes no alcanzabas (también para saltar los tubos y no tener que cambiar a 3D todo el rato). Vuelve a la superficie y encuentra a Sensibí para poder volver a tu mundo.

CAPÍTULO 7


1



2


3

ANTES DE EMPEZAR... Ve a las afueras de Villacruz hasta que te encuentres con un muro muy alto (y veas un pilar detrás). Usa a Luigi para poder llegar hasta él.

7-1 VACACIONES SUBTERRÁNEAS:
• Busca a la reina de Masacá y habla con ella para que abra la puerta de Masallá.

7-2 LAS TRES PUERTAS SELLADAS:
• Sigue a Sensibí hasta una puerta que no puedes abrir. Apúntala con el mando y contesta bien a sus preguntas (atento a la última, quédate con la copla de las veces que repite las palabras) para que te deje pasar.

Enemigo Bowser: Cambia a 3D para ponerte cerca de la pared. Pon una bomba 1, aléjate un poco y cambia a 2D (justo en el cambio detona la bomba). Evita su fuego, que quita 8. No dejes de moverte o te alcanzará.
• En la siguiente zona, usa a Bowser para encender las antorchas y así poder ver algo. Luego pilla a Mario y sube por las plataformas con él, que es mucho más ágil. Llega hasta la puerta y apúntala. Las respuestas a sus preguntas son: 3, 2, azul, 4 y triángulos.

• Habla con la bruja de rosa y consíguele el libro para que te dé la llave. Recuerda que puedes usar a Luigi para alcanzar los lugares más altos. Cuando llegues a la última puerta de las preguntas, hazlo con Bowser.

Enemigo Chomp Cervero: Si has conseguido a Corchea, úsala. De esta forma los Chomps se quedarán dormidos y evitarás sus ataques. Si no, puedes acabar con ellos a base de saltos, bombazos y martillazos. Derrótalos de uno en uno, para evitar sorpresas. Utiliza la cabeza y sé inteligente con tus ataques. 2

7-3 LA MANZANA PROHIBIDA:
• Salta con Luigi para llegar a los sitios muy altos y para tardar menos.
• En la escalera 3, en la nube 37, cambia a 3D para ver el camino.
• Métete por la puerta que hay en la nube 43.
• Busca una manzana de color negro para dársela a Peach.
• Cuando tengas a Peach, ve hasta la nube 54 y úsala para llegar a la nube de la derecha.
• Al llegar al edificio griego, a la izquierda hay una nube. Dale la manzana roja a la nube.

7-4 UN CUENTO DE TERROR:
• En el sector 5, al final del trayecto del edificio griego, cambia a 3D para descubrir una puerta oculta (conseguirás el orbe rojo).
• En el sector 6 cambia a 3D para ver el nuevo camino. Al final, también debes cambiar a 3D.
• Responde que eres un monstruo para que te dé el orbe amarillo. El orbe azul está en el sector 2, subiendo con Luigi.

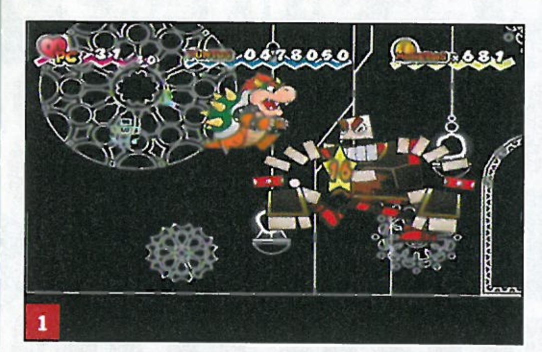
Enemigo "Mimi": Derrótalo golpeándole desde abajo con Luigi o saltando encima cuando caiga . Si no te aclaras, puedes coger los trozos de cristales que caen y lanzárselos 3.



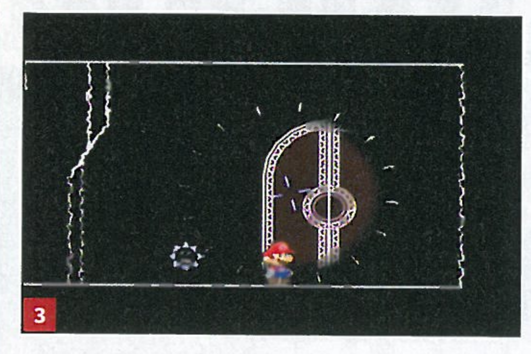


PIXELITOS

CAPÍTULO 8









ANTES DE EMPEZAR... Ve a las afueras de Villacruz y deposita el útimo corazón. En este mundo es importante que vayas bien provisto de ítems que te recuperen vida o que te ayuden en la batalla, ya que encontrarás muchos menos que en capítulos anteriores y tendrás que pelear contra muchos jefazos. ¡Champiñones al bolsillo!

8-1 LA OSCURIDAD INMINENTE:

• Al final de la fase, enciende las antorchas 2,3 y 5 para que puedas continuar.

Enemigo McCachos. Ponte a Deslicia para correr más rápido y a Bowser para quemar las cosas que te lanza (así evitarás que te dañen). Salta encima de él cuando los ataques te lo permitan (en la mayoría se puede) 1.

8-2 LA DESTRUCCIÓN:

• Para salir de la celda pon una bomba. Luego métete por la puerta de la izquierda para mover el tubo hasta la izquierda del todo. Sube por el tubo y, una vez cogidos los cofres, déjate caer el hoyo que hay en 3D.

• Respóndele cosas buenas para que aparezcan en los siguientes cuartos.

Enemigo Mimi: Salta encima de ella lo más frecuentemente posible (también puedes coger rubís y lanzárselos). Evita hacerlo cuando esté rodeada de rubís o te harán daño. Usa el parasol de Peach para esquivar todos sus ataques (sí, todos), como de costumbre.

8-3 LA DESTRUCCIÓN ES INMINENTE:

• Cuando llegues al cuarto "de los tres cerditos", ponte en una de las puertas y pega un súper salto. Una vez derrotes a todos lo enemigos, la puerta de la derecha te llevará a un lugar digno.

• A la altura del tercer enemigo rojo, hay un espejo por el que te puedes meter, hazlo y coge la llave del cofre.

• Métete por el hueco de la escalera (en 3D) y pega con Luigi el último bloque, luego el del medio y luego, otra vez, el de la derecha (métete por la puerta de la derecha).

• Cuando estés en un habitación con plataformas, ponte en 3D, sigue el camino que marcan las flechas y métete por la puerta.

• Busca el espejo por el que te puedas meter (detrás hay muchos Dimencios). Golpea con el martillo para abrirte paso y coger los cofres 2.

Enemigo Dimencio: Síguele por la rupturas. En la mansión sube hasta el piso más alto, donde los láseres. En el resto de mundos, guíate por el sonido. Rechaza sus ofertas. Cuando te pongas a luchar contra él, salta encima o por debajo con Luigi. Evita quedarte encerrado con su ataques explosivos. Cuando se divida, sólo le harás daño si encuentras al real.

8-4 PISTI Y EL CONDE CENIZO:

• Al llegar a un cuarto sin salida, apunta a la pantalla para descubrir una puerta secreta 3.

• Ponte en 3D cuando no puedas pasar de plataforma.

• Cuando llegues a la habitación de la puerta cerrada, vuelve a la plataforma que esta estática y cambia a 3D para descubrir un tubo. Dentro, cambia a 3D y hazte pequeñito para pasar al hueco del fondo.

• En las habitaciones de los aros cambia a 3D e investiga a fondo la zona para encontrar los tesoros y puertas ocultas.

Enemigo Conde Cenizo: Salta encima de él evitando sufrir daño hasta que empiece la animación y aparezcan tus compañeros. Luego coge a Luigi (es buena opción ya que te permite poder darle desde arriba o desde abajo con el super salto). Ten cuidado con sus ataques, ya que todos te serán muy perjudiciales para lograr llegar hasta él (sobre todo el que te vuelve lento). No dejes de moverte de plataforma en plataforma para evitar sus ataques y para saber donde está,

Enemigo Dimencio: Ha llegado el momento de demostrar tu destreza con los personajes. Cada uno tiene sus cosas buenas. Bowser tiene un ataque muy potente y acabarás antes con él, pero es demasiado lento y, en este enemigo, es muy importante no parar de moverse. Por eso, viene muy bien Peach. Si te desenvuelves bien con ella te ayudará mucho con su habilidad de planear. También puedes usar a Mario, que es el personaje intermedio. Sea cual sea tu elección, debes mantenerte en las plataformas superiores sin parar de saltar de una a otra para tener más posibilidades de movimiento y poder golpearle en la cabeza 4. Si te resulta muy difícil, también puedes optar por golpearle en los ropajes. Eso sí, te mucho cuidado con los ataques.

SECUNDARIOS

Una vez conseguidos todos los pixelitos básicos (y mientras tanto) te recomendamos que estés al loro de los secundarios, ya que te ayudarán un montón.

Barreiro: ¿Recuerdas a un "mindundi" al principio del capítulo 3-1 que te decía que si conseguías pasar el Fuerte Francis hablases con él? Pues eso, cuando acabes el capítulo 3 entero, vuelve al 3-1 y búscale detrás del arbusto. Barreiro reconocerá tu valor y se unirá tu equipo. Es muy favorable llevar a Barreiro en tu equipo. Úsalo siempre que no necesites llevar a otro pixelito ya que, cuando te vayan a atacar o te veas metido en un "embolao", bastará con usarlo para librarte del daño. ¡Y además también les harás daño a ellos! 1



Corchea: Conseguirlo lleva su tiempo. Habla con Merlí y ve a visitar a Merluli para que te dé otra bola. Luego ve al capítulo 1-1 y habla con el mago tridimensional Mejoritus. Después al capítulo 1-2 a hablar con el alcalde (la última casa del pueblo). Te mandará al capítulo 1-4 para hablar con Merlumina. Ve hasta el final de este capítulo y la encontrarás. Entrega a cada persona lo que le corresponda. Cuando consigas la llave, llévala a la puerta que hay al principio de Villlacruz (viniendo de Villacara). Allí consigues a Corchea. Un pixelito un tanto extraño, de hecho te quedarás flipando la primera vez que lo uses... ¿y esto, para que narices sirve?, ¿para alegrar la mañana a lo enemigos? Aunque parezca inútil, dota a cada personaje de una habilidad especial que sólo se verá en momentos determinados. ¡Un pixelito para probrarlo todo! Un gran ejemplo de ello es la batalla con los tres Chomps. Si usas a Corchea con Bowser en la batalla, se quedarán dormiditos (no, Bowser no se transforma en Jigglypuff ni nada por el estilo). También te podrá curar de algunos problemas de estado y deberías usarlo allí donde veas un interruptor de color naranja con un nota musical. 2



Paquibot: Como supondrás, la historia no acaba después del capítulo 8, pero ya no tienes a Pisti... ¡no problem! Reúne 999 monedas y ve a la fortaleza de Francis. Entra dentro de su habitación (siendo Peach, claro) y te venderá a ese precio a Paquibot. Cómpralo, ya que este pixelito realizará todo lo que hacía Pisti.

Dashell: Encuentra las 100 mazmorras que hay en Villacara y pásatelas. Al hacerlo conseguirás a Dashell, un pixelito que permite a los personajes hacer todo más rápido.

ULTIMÁTUM AL UNIVERSO

Metroid Prime 3 Corruption

Te ayudamos a superar los puntos más complicados en cada planeta del juego... sin sufrir demasiado.

Info extra



Tipo de juego: Aventura

Niveles: 7 mundos

Modos de Juego: Historia

Extras: Fotos y bocetos.

Tipo de Guía: Puntos clave

Esta guía contiene:
- Puntos difíciles
- Trucos y Consejos

Dificultad: Media-alta

Hemos acabado el juego en: 18 Horas

Habilidades: Puntería

Para exploradores intergalácticos.

CONTROLANDO A SAMUS

El mando hace de cañón, y agitar el nunchako permite lanzar y controlar el rayo enganche.



PRIMEROS CONSEJOS


1



2



3

4

APRENDE A UTILIZAR EL MAPA. Tal vez no estés acostumbrado, pero échale un ojo incluso mientras avanzas, ya que existe un gran riesgo de perderse o bloquearse en el juego. 1

Tómate tu tiempo para trazar un recorrido al lugar donde quieras ir, fíjate que cada sala tiene un nombre, y que, aunque hayas destruido la amenaza de un planeta, tal vez te interese revisar en el mapa puntos que no hayas visitado. 2

ESCANEA TODO CUANTO PUEDAS. No sólo porque recibes medallas que te dan extras, sino porque así puede ser más facil descubrir pasadizos ocultos, puntos débiles de enemigos o documentos perdidos que ayuden a comprender mejor la trama. Seguro que así nunca te quedarás bloqueado. 3

AL ENTRAR AL MENÚ DE PAUSA hay un montón de ayudas que deberías revisar, como instrucciones para utilizar las armas, documentos sobre enemigos escaneados, misiones pendientes por cumplir,etc. Que te pueden venir muy bien para atar cabos en el momento del "atasco".

PRUEBA EL CONTROL DE Wii que más se adapte a ti. Puedes escoger el control de los antiguos Metroid Prime, o más avanzados. 4



JEFES FINALES

NFG OLIMPO

○ **Campeón poseído:** dispárale a las bolas rojas de los hombros. Cuando le revienten, dispara a los proyectiles que te lance para que reboten hacia él. Así su cabeza quedará descubierta y podrás atacarla.

PLANETA NORION

○ **Meta-Ridley:** no dejes de encañonar su boca y cuando estéis cara a cara apunta también a sus manos y apreta muy rápido el botón de disparo o te dará buenas yoyas.

PLANETA BRYYO


1

○ **Rundas:** dispárale hasta atolondrarle, que caerá al suelo. Podrás quitarle su coraza con el rayo enganche y fundirle a rayos. 1

○ **Korakk:** céntrate en dejar fuera de combate al jinete pirata. Después dispara a la lengua de Korakk cuando ataque. Su panza se volverá dorada. Usa la morfosfera e ínflale a bombas. Repite esto hasta que caiga, levántale de la cola con el gancho y dispara a la tripilla.


2

○ **Mogenar:** destruye sus bolas rojas y las que intente coger con sus manos verdes. Luego, descarga phazon a los hoyos de su cuerpo. Llegará un momento en que será inmune. En morfosfera, bombéale los pies. 2

PLANETA ELYSIA

○ **Robot de defensa:** dispara a sus antenas. Ya destruidas, usa el rayo enganche sobre su cabeza y dispara al cerebro.


3

○ **Ghor:** Congela la lava del suelo. Dispara a su espalda cuando resbale, y después a su cabeza. Si se protege, usa la morfosfera y pon bombas debajo de él. Después usa el hiperestado. 3

NFG OLIMPO


1


2

○ **PARA ENTRAR** en el hangar de aterrizaje, busca un ordenador al lado de la entrada. Al identificarte, recibes tu código de acceso.

○ **CUANDO SE PRODUZCA EL ATAQUE,** en el acceso al puente de mando, ve por la puerta del sur que lleva al puesto de observación del puerto. Ahí estarán esperándote los piratas mientras hacen de las suyas. Será tu primer contacto con el campo de batalla. ¡Ánimo y duro con ellos, Samus!

○ **EN LA LUCHA CONTRA LOS ÁCAROS,** espera a que salga uno rompiendo el subsuelo. Cambia a morfosfera y métete por ahí. 1

Sigue recto, ve a la planta de arriba del hangar de reparaciones A y coge misiles para destruir los escombros que taponan la parte de abajo. 2

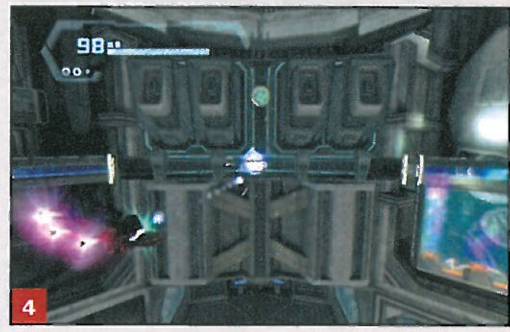
PLANETA NORION


1



2


3


4

○ **ENCONTRARÁS EL RAYO ENGANCHE** al pasar por esta habitación. 1 Úsalo en la entrada para abrir una pequeña puerta y entrar con la morfosfera. Dentro encontrarás misiles. Acostúmbrate a ir explorando todos los mundos.

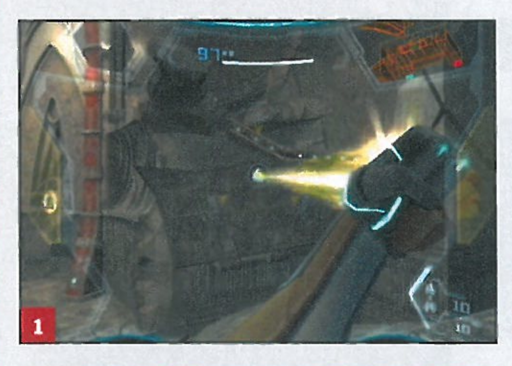
○ **DISPARA UN MISIL** cuando estés en el conducto A para llegar a una sala donde podrás descargar el mapa de toda la zona. 2 Equipado con él, las zonas que no has visitado se ven de color azul. Así puedes guiarte mejor a la hora de buscar los generadores.

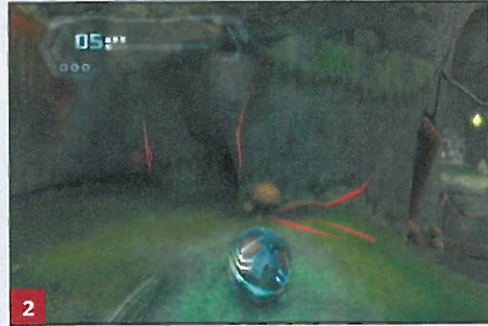
○ **TE ATACARÁ UNA NAVE,** así como varios piratas del espacio una vez salgas a la superficie. Dispara al morro de la nave para destruirla. 3

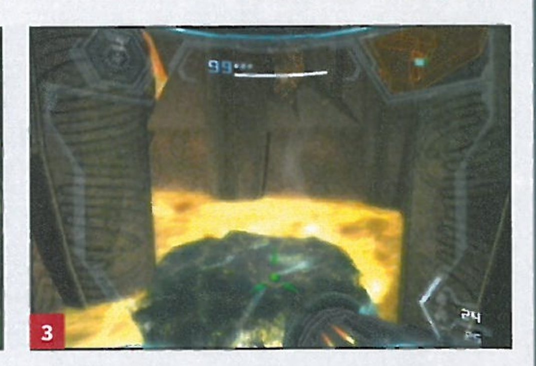
○ **EL GENERADOR C** es un poco más complicado de activar que el A. Tienes que transformarte en morfosfera e introducirte por un conducto que encontrarás en la sala. Ahí tómate tu tiempo, ya que aunque los malos te cosan a disparos, tu deber es buscar y activar 3 ranuras de energía utilizando las bombas de la morfosfera. 4

○ **DESPUÉS DE VENCER A META RIDLEY** deberás correr para evitar el impacto. Fíjate bien en el mapa y no pierdas tiempo matando bichos; mejor esquívales porque no andas muy sobrado de tiempo que digamos. Usa el mapa para saber dónde está exactamente el punto de encuentro.

PLANETA BRYYO













AL LLEGAR A ESTA PLAZA simplemente "plataformea" y escanea todo lo que veas (así detectarás zonas en las que usar el rayo enganche). De esta manera llegarás a la torre central y podrás activar las dos ranuras con la morfosfera. [1]

SI TE HAS ATASCADO al llegar al mirador del acantilado, escanea un lugar en el que poner una bomba. [2] Ve por ese conducto en morfosfera y actualizarás tu rayo enganche con el modo liana. Ve al lugar del accidente y utiliza tu nueva habilidad.

VIAJA A LOS MUELLES DE FUEGO. Cuando llegues a la planta de procesamiento de fuel, ayúdate de la morfosfera para ir activando la plataforma y el rayo recarga para disparar al gel fuel inflamable que desprende la maquinaria. Llegarás a una habitación en la que un gólem escupe gel fuel. Dispárale una rayo recarga en toda la boca cuando pase por unos cables para así quemarlos y provocar que una plataforma aparezca, permitiéndote cruzar el río.

UNA VEZ VENZAS A RUNDAS, usa el misil de hielo para congelar ríos y fuentes de fuel y pasar sobre ellos. [3] Llegarás a un punto en que será necesario actualizar tu armamento para destruir el escudo de la semilla.

VUELVE AL MUELLE DEL ACANTILADO, a las cascadas de fuego. Al llegar al patio oculto, necesitas activar al gólem liberándole de los cables que lo retienen. Aquí tienes la forma de quemar los más complicados:

- Congela el gel fuel de la fuente al lado del gólem y pasa con la morfosfera por encima.
- Hay un muro enfrente del gólem, pero un poco a la derecha. Tienes que dispararle para destruir otro hilo. [4]
- Dispara a la fuentecilla de gel fuel para que se queme el cable que está al lado.

EN LA ZONA DE ATERRIZAJE, levanta la maquinaria, usa el ascensor y salta sobre ella. En ese nivel, escanea un lugar en el que descubrir una plataforma con el rayo enganche. [5] Ve saltando por ahí hasta llegar a la cima y activa la apertura de puertas.

REGRESA A BRYYO FUEGO para destruir los escudos. En el templo de Bryyo, deshabilita con el rayo enganche los dos disruptores. Tienes que conseguir llamar a tu nave antes de que los disruptores vuelvan a su posición.

VE AL MUELLE DE LAS ESPINAS y, después de derrotar a Korakk, lanza tu nave hacia los cañones antiaéreos de la fuente oeste. Se te abren dos puertas:

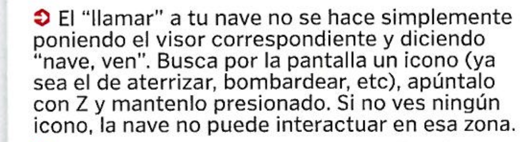
- Ve hacia la torreta sur, usa el rayo enganche en la parte de abajo para abrir los tanques de gel fuel de los lados. Dispara rápido, hay poco tiempo antes de que se escondan de nuevo. [6]
- En el pasaje de la torreta norte, hay un pistón oculto atascado. Lanza el rayo enganche para desatascarlo.
- La torre norte es chunga de desactivar. Usa el rayo enganche para bajar las palancas, y estate al loro, ya que los piratas intentarán subirlas de nuevo. Lánzales misiles, que es la opción más práctica. Una vez bajados los 3 cierres, date prisa y destruye los gel fuel que aparecen alrededor.

Pues hale, sin torretas de defensa, ve al generador pirata y llama a tu nave para que bombardee la zona.





POR SI TE LÍAS...



- El "llamar" a tu nave no se hace simplemente poniendo el visor correspondiente y diciendo "nave, ven". Busca por la pantalla un icono (ya sea el de aterrizar, bombardear, etc), apúntalo con Z y mantenlo presionado. Si no ves ningún icono, la nave no puede interactuar en esa zona.
- Aunque aún no lo hayas encontrado, el ataque espiral no tiene un tiempo de ataque limitado, sino un número limitado de saltos. Esto viene a significar que no tienes que estar como un loco apretando el A. De un salto a otro puede pasar cierto tiempo, y cuanto más esperes, más distancia recorrerás.





PLANETA ELYSIA





NO HAY MUCHO MISTERIO cuando comienzas. Avanza hasta llegar a la bahía en construcción, y dispara ahí para poder quitar las puertas que estorban al rayo enganche. Vence al robot de defensa, regresa a la UA y utiliza la recién conseguida turbosfera para entrar.

EN LA AGUJA, usa la turbosfera y métete en esa especie de rueda para ir a tu nave. Después de luchar contra Ghor, vuelve a la UA y ponte a soldar. Más tarde, ve al este de Elysia, y de ahí coge tu nave para ir hacia Bryyo Fuego de nuevo.

REGRESA A BRYYO FUEGO. Ve al este de Elysia, y ahí llama a tu nave para partir. En la refinería de Bryyo, coge el ascensor principal y, metiéndote en conductos y eliminando el hielo, llega al teleportal bravo. Ahí encontrarás el ataque espiral.

VUÉLVETE PARA ELYSIA. No vayas aún a la NFG Valhalla. En la estación de aterrizaje A, ve al este de la zona de seguridad y trepa con la espiral. Sigue todo el camino, hasta salir fuera y llegar a la sala de turbinas, donde tienes que disparar a los cables. Sigue avanzando y darás con una zona de aterrizaje en la que se te incorporará una grúa a la nave. Cuando vuelvas, una nave destruirá tu camino pero estáte tranquilo que, con el ataque espiral, llegas. 1

EN EL OBSERVATORIO CHOZO suelda los paneles. Encontrarás la primera pieza de la bomba. Explora bien el área ya que con la ayuda de la morfosfera puedes encontrar actualizaciones de tus mapas: podrás ver los lugares exactos en los que conseguir mejoras para tu traje como tanques de energía.

AVANZA HASTA LLEGAR al Xenolaboratorio B, pasada la tirolina delta. Para cruzar este laberinto hay varios conductos ocultos en los que pasar con la morfosfera.

USA EL MULTIMISIL para destruir los enganches de la segunda (hay unos ocultos arriba al lado del ascensor 2) y la tercera pieza (la que está en el intercambiador). Llévatelas a la isla Espolón y visita después a la UA.

PARA PROTEGER LA ISLA, céntrate en derribar las naves a base de misiles. Al destruirlas, usa el escáner debajo de la cápsula para encontrar 3 paneles ayudándote de tu rayo enganche.

PLANETA PIRATA





VE AL ÚLTIMO PISO, al patio de mando. Desactiva los ventiladores y ve por el conducto que tapaban. En la cámara de mando usa los rayos X para acceder al interruptor.

ATRAVIESA LA PUERTA situada en el acceso al generador de defensa 1 y recibirás coordenadas de un marine. Descarga el mapa de la zona junto al ascensor principal y visítale.

VISITA ELYSIA tras el duelo con Gandrayda. Ve a la sala de máquinas y sobrecarga energía en el pórtico chozo. Levanta la rueda con el gancho, y colócalo con un misil. Recibes la aracnosfera.

DE VUELTA AL PLANETA PIRATA, usa la aracnosfera en el campo aislante. Verás que hay un pequeño puzle que tienes que resolver para continuar. Es fácil: gira el de la izquierda un lugar y el de la derecha otro. 2

EN LA LUCHA CONTRA EL CAÑÓN, espera que éste comience a aspirar y dispara a los piratas en ese momento. Dispara después a las luces naranjas con el rayo recarga.

AL REUNIRTE CON EL CAPITÁN, usa el hiperestado tanto como puedas para salvar a los soldados que te acompañan.

JEFES FINALES

PLANETA ELYSIA

Helios: dispárale cuando esté en forma de bola; a los aliados, cuando brillen, con rayos recarga. Estando en forma de tornado, usa la morfosfera; en forma de anillo, usa el multimisil cuando brillen los aliados, y en forma humana dispara misiles donde brille. Se le abrirá el cráneo en algún momento, y deberás destruirlo estando en hiperestado.

PLANETA PIRATA



Gandrayda: en su forma normal, entra en rayos X y dispárale. Si se te rompen, usa el hiperestado con prudencia. Se transformará en enemigos anteriores que ya derrotaste, de modo que no te supondrá problemas. 1

Escuadrón Pirata: atrincherate como puedas, y dispara siempre desde la distancia. Sobre todo, ojo con el jefe de rojo.



Omega Ridley: dispara a su boca cuando la abra. Cuando se quede tonto, usa el gancho, ábrele el pecho y dispara ahí en hiperestado. Si usa la armadura, dispara a los puntos críticos ayudándote de los rayos X. 2

PLANETA PHAAZE

Samus Oscura: no dejes de atacar con los rayos o el rayo recarga. Se clonará en más Samus, de modo que quémate el dedo apretando el gatillo para acabar con todas. Cuando esté en el cielo, lánzale misiles o de lo contrario recuperará su energía.

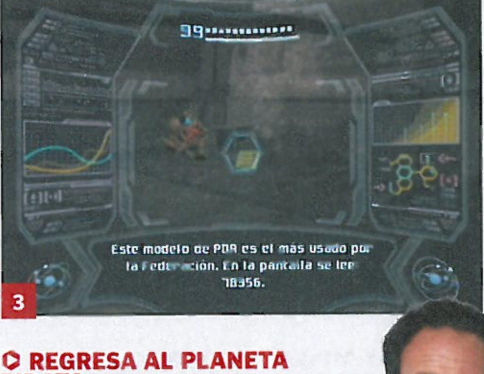


UA 313: La punta de sus "tentáculos" es tu objetivo. Nada más disparar a uno, dispara el hoyo del que proviene. Llegado un momento, caerá al suelo. Usa el rayo enganche, levántale el cráneo y fúndele a tiros. Se quedará sin columna. Dispara a un aparato que saldrá por debajo suyo. Se quedará tonta. Ve por detrás y dispara a la bola de su nuca.

NFG VALHALLA


1


2



3

LAS CÉLULAS

Proveerán de energía a la NFG Valhalla:

- **Norion:** en la bodega B.
- **Elysia:** en la xenoinvestigación.
- **Planeta pirata:** en el patio de comando, en la planta de procesamiento de metroides, en el almacén de balista y en la cantera de phazon.
- **Bryyo:** en el hangar de aterrizaje, y el más complicado: ve a Espinas y abre el puente. Luego, a la base de la federación y abre el otro puente. En la fuente de gel fuel, que la nave coja la cabeza de gólem y la deje en el mirador del coloso. Que la nave coja el objeto de la torreta norte y lo suelte en el patio oculto de las Espinas.



NADA MÁS LLEGAR encuentras una célula de energía junto a la nave de la derecha que te permite abrir las puertas.

AL ENTRAR AL COMPLEJO, comprobarás que está plagado de metroides y miniroides. Si no puedes huir, mátalos con el rayo recarga, ya que son bastante listos y suelen evitar los misiles de hielo.

VE POR LA PUERTA DE LA DERECHA y coloca ahí las células de energía necesarias. Vuelve a la habitación central y, para llegar a la puerta de la izquierda vas a tener que "plataformear" un poco. 1 Busca por la zona de la izquierda lugares a los que puedas saltar. Una vez llegues arriba, verás un rayo que no te deja pasar. Espera unos instantes, ya que se apagará durante unos segundos. ¡Ese es el momento para atravesarlo!

EN LA SIGUIENTE HABITACIÓN, visita primero el laboratorio Alfa, pon las células de energía y coge el ascensor auxiliar. Ve al laboratorio de xenoinvestigación y para desbloquear los cierres que ocultan las ranuras de las células de energía, dispara aquí. 2 En este lugar recibirás la visita de una matriz metroide. Dispara a sus tentáculos hasta que se atolondre. Acercarte y arráncaselos con el rayo enganche.

AL LLEGAR A LA SALA DE CONTROL, encuentras un soldado caído con una PDA que contiene un código para insertar en la UA de la Valhalla. Introdúcelo y escucharás un mensaje de la unidad antes de desaparecer. 3

EN ESA MISMA SALA, cambia al visor de rayos X y utiliza el interruptor pirata para descargar los códigos de la nave Leviatán.

REGRESA AL PLANETA PIRATA y aterriza en el centro de mando. Usa el ascensor y sube al segundo piso. Ahí, coge el tren de tránsito 2-A, que te llevará al portal que transporta al Leviatán. Introduce los códigos para pilotarlo y...

¡PREPÁRATE PARA LA LUCHA FINAL! Una vez te reúnas con la flota intergaláctica y partáis hacia el planeta Phaaze, no podrás regresar. Si crees que aún no estás preparado, usa tus actualizados mapas para explorar los mundos en busca de tanques de energía o expansiones de misiles, porque una vez que entres en Phaaze, no podrás retomar la partida. Victoria o muerte. ¡Buena suerte, amigo!



PLANETA PHAAZE


1

AL CRUZAR UN TÚNEL encontrarás unas plantas que te atraparán y de las que no podrás soltarte por mucho que muevas el mando y el nunchako. Transfórmate en morfosfera para escapar.

LLEGARÁS A UNAS SALAS en las que unas plantas te obstruyen el paso. Usa la hipermorfosfera y destruye todas las semillas que rodean a la planta para que ésta explote.

AL DEJARTE CAER por uno de los múltiples precipicios, una criatura te agarrará. Dispárale en toda la boca para que te suelte.

LA VIDA SE TE CONSUME poco a poco. A veces las esferas de energía no son suficientes. Busca enemigos como el pufo de phazon, que te absorbe el phazon y por lo tanto, te regenera la energía.

ANTES DE LA BATALLA FINAL, te encuentras con una cría de Leviatán. Usa el rayo enganche para abrir el interior del vientre en el que se encuentra, y enchúfale una buena descarga de phazon. Se intentará escapar, por lo que tienes que girar alrededor del vientre y perseguirle 1. No pararán de salir metroides, de modo que atízales a estos primero, y cuando haya un rato en que dejen de salir, aprovecha para acabar con el Leviatán. Acto seguido, te espera Samus Oscura. ¡Ánimo!



¡TU REVISTA FAVORITA DE ACTIVIDADES Y PASATIEMPOS!

POR SÓLO 2,95 €

APRENDE Y JUEGA CON POKéMON

Nº 18

100% OFICIAL

¡GENIAL Y DIVERTIDA!

JUEGA con Pokémon y...

↑ LA MEMORIA

↑ LAS MATES

↑ EL INGLÉS

POKéMON DIAMOND AND PEARL

¡¡DESCUBRE LOS NUEVOS PERSONAJES!!

POKéMON PERLA Y DIAMANTE

LA ÚNICA REVISTA PARA LOS JÓVENES FANS DE POKéMON

3 REGALOS

AL COLE CON POKéMON



1 MEGA PÓSTER



¡Descubre a los legendarios de Perla y Diamante!

POR SÓLO 2,95 €

YA A LA VENTA

¡Búscala en tu quiosco!

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

NINTENDO 64
- Banjo & Kazooie
- Banjo-Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero X
- Goldeneye 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: Crystal S.
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Mario 64
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron

GAME BOY
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda: Link Awakening DX
- Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Mario Bros Color
- Mario Land 3: Wario Land
- Perfect Dark
- Wario Land 2
- Wario Land 3

POKéMON
- Pokémon Amarillo (GB)
- Pokémon Azul y Rojo (GB)
- Pokémon Channel (NGC)
- Pokémon Colosseum (NGC)
- Pokémon Cristal (GBC)
- Pokémon Dash (DS)
- Pokémon Esmeralda (GBC)
- Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Azul (DS)
- Pokemon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Rojo (GBA)
- Pokémon Ranger (DS)
- Pokémon Oro y Plata (GBC)
- Pokémon PinbalL (GBC)
- Pokémon Pinball R/Z (GBA)
- Pokemon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubí y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)
- Pokémon XD: Tempestad Oscura (NGC)

GB ADVANCE
- Advance Wars 1
- Advance Wars 2
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2
- Donkey Kong Country 3
- F-Zero: GP Legend
- F-Zero: Maximum Velocity
- Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
- Final Fantasy IV
- Final Fantasy Tactics Adv.
- Fire Emblem
- Fire Emblem: The Sacred Stones
- Game & Watch Gallery Advance
- Golden Sun
- Golden Sun 2: Edad Perdida
- Hamtaro Ham-Ham Games
- Hamtaro Ham-Ham Heartbreak
- Hamtaro Rainbow Rescue
- Kingdom Hearts
- Kirby anThe Amazing Mirror

Sigue

Nintendo DS

BOMBERMAN LAND TOUCH!



DESBLOQUEAR MODO DIFÍCIL: Gana 100 cartas en el modo normal y acábate el juego.
DESBLOQUEAR INICIO Y FINAL ESPECIAL: En el modo difícil, compra un ítem en la cabina de información del castillo por 50 monedas y acaba el juego.

BALLS OF FURY

DESBLOQUEAR PERSONAJES
- Joven Randy: Completa el modo historia en modo fácil.
- Master Wong: Completa el modo arcade en fácil.
- Karl Wolfschtagg: Gana 20 partidos.

CHILDREN OF MANA

DESBLOQUEAR BONUS SECRETO DE LA MAZMORRA: Completa las 8 misiones de las que consta el juego.
SECRETO DE LA CASA ENCANTADA: Ve a casa de Moti y allí busca un perchero antiguo cerca de la chimenea. Ponte en frente de él y pulsa el botón A. Aparecerá el mensaje "Has conseguido una llave oxidada". Habla con Moti y te dará una misión acerca de unos dragones. Cuando la acabes, regresa para hablar con él y ¡ya verás lo bien que te recompensa!

CUSTOM ROBO ARENA

GANAR PIEZAS EXTRA: Cuando Saki y Toru te nombren miembro del club, te llevarán donde entrenan. Allí, lucha contra Toru. Si le derrotas, ganarás un montón de complementos para tu Custom Robo y podrás realizar el siguiente truco.
GANAR MÁS PIEZAS EXTRA: Si has conseguido vencer a Toru, Saki traerá a otros 2 competidores más y, si consigues vencerlos, por cada uno que derrotes te dará nuevas piezas.
DESBLOQUEAR MINSTREL: Vence al equipo de la escuela Hajime cuando lleven a Saki a tu clase.

DRAWN TO LIFE



DESBLOQUEABLES: Entra en el modo "Draw", deja apretado el botón "L", y sin soltar, realiza la combinación para ganar diferentes patrones.
- B, B, A, A, X: Desbloquea los patrones de animal.
- Y, X, Y, X, A: Desbloquea los patrones de robot.
- Y, A, B, A, X: Desbloquea los patrones de deportes.

ELITE BEAT AGENTS

EXTRAS:
- Créditos: Después de completar la última canción (Jumpin Jack Flash) en dificultad "¡Hard Rock!", desbloquearás los créditos de los Elite Beat Agents y podrás verlos en cualquier momento, en la esquina inferior derecha de la galería.
- Foto de felicitación: Cuando obtengas el rango más alto, habrá una foto extra de felicitación. Podrás volverla a ver en la esquina inferior derecha de la galería.

DESBLOQUEAR MÁS MODOS DE DIFICULTAD:
- Difícil: Completa el juego en el modo normal.
- ¡Hard Rock!: Completa el juego con el modo difícil.

NUEVOS EPISODIOS EXTRA (ES NECESARIO DISPONER DEL RANGO ADECUADO PARA DESBLOQUEARLO):
- Episodio extra 1: Cher - Believe: Alcanza el 4º Rango (Capitán del Soul).
- Episodio extra 2: Jackson 5 - ABC: Alcanza el 6º Rango (Rey del Beat).
- Episodio extra 3: Destiny's Child - Survivor: Alcanza el 9º Rango (Agente Legendario).

FINAL FANTASY III

DESBLOQUEAR ESPADA CEBOLLA: Sólo la podrá usar el caballero Cebolla y para conseguirla debes matar al dragón rojo que se encuentra en la mazmorra secreta.

HARVEST MOON DS



IMPORTA TUS PERSONAJES DE HARVEST MOON DE GBA: Introduce el cartucho de Game Boy Advance y la tarjeta DS del Harvest Moon, ahora arranca el juego y graba tu partida. Una vez salvada, apaga tu consola y retira el cartucho de Game Boy Advance. Cuando vuelvas a jugar, seguirás conservando tus antiguos personajes importados del juego Harvest Moon de Game Boy Advance.
DESBLOQUEAR NUEVA RED DE TIENDAS DE HARVEST MOON: Compra algunos útiles que vayas a necesitar durante 10 días en el supermercado que regenta Karen en la ciudad. Al décimo día, aparecerá en el super un duendecillo que te dará una alegría: ¡un acceso a una nueva red de tiendas para que puedas seguir comprando más cosillas!

HOTEL DUSK

DESBLOQUEAR NUEVA ESCENA FINAL EXTRA: Acaba el juego sin perder ni una sola vez, espera que acaben los créditos y salva la partida. Ahora vuélvela a cargar y verás una nueva escena final.

JAM SESSIONS

DESBLOQUEAR CANCIONES OCULTAS: En el menú de juego libre tendrás acceso a 3 canciones ocultas: "I'm Gonna Miss Her" de Brad Paisley, "Surrender" de Cheap Trick y "How Sweet It Is (To Be Loved by You)" de James Taylor. Haz la siguiente combinación de teclas: Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha.

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

INTRODUCE LAS SIGUIENTES CONTRASEÑAS EN EL MENÚ DE TRUCOS
- EDOM: Todas las carreras desbloqueadas.
- KART: Todos los circuitos disponibles.
- SRAC: Todos los coches desbloqueados.
- HSAC: 5000$ añadidos al balance ¡toma ya!.

LOST IN BLUE 2

DESBLOQUEAR MODO DIFÍCIL DE JUEGO: Completa todo el juego en el modo normal de dificultad para ganar un nuevo modo de juego más difícil.

RACE DRIVER



INTRODUCE EN EL APARTADO "EXTRAS" DE LA CABINA DE INFORMACIÓN LOS SIGUIENTES CÓDIGOS:
- 505303: Sin daño mientras estés conduciendo.
- 171923: Conducción libre en todos los circuitos.





EVITAR ATAQUES DE ANIMALES: Cuando vayas de caza y te topes con un animal, en el momento en que te vaya a atacar, comienza tu ataque moviendo la cruceta a izquierda y derecha de manera constante. Así el animal atacará y fallará. En el momento en el que ataque y falle, retrocederá un paso. ¡Asestale ahora un buen golpe!

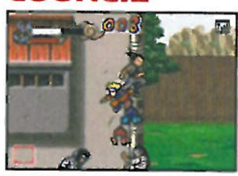
METROID PRIME PINBALL



DESBLOQUEABLES

- Tablero del Cráter: En el modo de juego "multi-misión" completa todos los destinos.
- Nivel de dificultad Experto: En el modo de juego "multi-misión", vence al Metroid Prime en el tablero del cráter que previamente habrás tenido que desbloquear.

NARUTO NINJA COUNCIL



DESBLOQUEAR FONDO DE CHOUJI: Completa el juego.
DESBLOQUEAR FONDOS DE KAKASHI, GAARA, JIRAYA Y GAI: Completa el juego por segunda vez.
DESBLOQUEAR FONDOS DE HINATA E INO: Completa el juego por segunda vez.

PICROSS

PICROSS DE HOY MODO "NO X": Juega al Picross de hoy una vez al día durante 3 días seguidos.
PICROSS DE HOY MODO "ENCONTRAR": Juega al Picross de hoy una vez al día durante al menos 7 días seguidos.
PICROSS DE HOY MODO "MEMORIA": Juega al Picross de hoy una vez al día durante al menos 12 días seguidos.
PICROSS DE HOY MODO "SECRETO": Juega al Picross de hoy una vez al día durante 20 días seguidos.

SIM CITY

CONTRASEÑAS PARA DESBLOQUEAR NUEVAS ESTRUCTURAS: Dirígete al menú principal, en las opciones pincha en "Museo", ahora en "Colección" ve a "Contraseñas"

- cervantes: Palacio Real (España)
- dali: Sagrada Familia (España)
- kipling: Catedral Anglicana (Reino Unido)
- gaugin: Arco de triunfo (Francia)
- kawabata: Atomic Dome (Japón)
- hanafuda: Castillo Bowser (Nintendo)
- gropius: Puerta Brandenburg (Alemania)
- rodin: Conciergerie (Francia)
- shonagon: Castillo Edo (Japón)
- camus: Torre Eiffel (Francia)
- kivi: Catedral Helsinki (Finlandia)

SONIC RUSH ADVENTURE



DESBLOQUEAR NUEVO PERSONAJE "BLAZE": Vence al jefe Kraken en el escenario "Caverna de Coral" para así tener a tu disposición a "Blaze" a partir de ahora disponible como personaje seleccionable en próximos niveles.
DESBLOQUEAR JUKEBOX: Tras vencer al jefe Titán en el escenario "Big Swell", regresa a la playa de las Gaviotas (Isla Molino) y habla con el koala que tiene una guitarra. Automáticamente se activará el jukebox donde podrás escuchar la música, efectos de sonido y hasta los diálogos del juego. Además, ganarás acceso a nuevas misiones que a medida que vayas completando, desbloquearán nuevo material para tu jukebox.

SPIDER-MAN AMIGO O ENEMIGO

DESBLOQUEAR A LOS COMPINCHES: Para poder desbloquear a los compinches tienes que obtener una cierta puntuación específica en el juego o comprarlos en la tienda.

- Gato Negro: Completa el nivel tutorial.
- Doctor Octopus: Cómpralo por 500 tokens en la tienda.
- Duende Verde: Cómpralo por 750 tokens en la tienda.
- Blade: Cómpralo por 1.000 tokens en la tienda.
- Sandman: Cómpralo por 1250 tokens en la tienda.
- Venom: Cómpralo por 1500 tokens en la tienda.

THE NEW YORK TIMES CROSSWORD

DESBLOQUEAR MODO BLANCO Y NEGRO: En el menú principal realiza la combinación "Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, B, B, Y, Y" para que el juego se vea en blanco y negro (ahora si que parece que haces los crucigramas de un periódico de verdad)

TRANSFORMERS

ENERGÍA INFINITA: Gana 1000 monedas en los modos de juego Wi-Fi.
MODO ARMAGEDDON (EXCLUSIVO AUTOBOTS): Completa el juego y salva la partida, una vez la cargues, ganarás este nuevo modo.
BUS FUNKY (EXCLUSIVO DECEPTICONS): Conéctate al servidor de "Guerras Allspark" por primera vez.
G1 STARSCREAM (EXCLUSIVO DECEPTICONS): Descarga el trailer de los Transformers en la opción "objetivos" del menú principal.
CRUCERO DEL AMOR: Gana 250 monedas en el modo de juego Wi-Fi.
DESBLOQUEAR COCHES PSICODÉLICOS: Gana 500 monedas en el modo de juego Wi-Fi.
DESBLOQUEAR PISTOLERO: Gana 750 monedas en el modo de juego Wi-Fi.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

Sigue

- Kirby: Nightmare in Dreamland
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda: a Link to The Past
- Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario Advance
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario World: Sma2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart Super Circuit
- Mario & Luigi
- Mario Party Advance
- Mario VS. Donkey Kong
- Metroid Fusion
- Metroid Zero Mission
- Mickey & Minnie: Magical Quest
- NES Classic: Bomberman
- NES Classic: Castlevania
- NES Classic: Donkey Kong
- NES Classic: Dr. Mario
- NES Classic: Excite Bike
- NES Classic: ICE Climber
- NES Classic: Metroid
- NES Classic: Legend of Zelda
- NES Classic: Zelda 2: Link Adventure
- NES Classic: Super Mario Bros.
- NES Classic: Pac-Man
- NES Classic: Xevious
- Super Mario Ball
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Wario Land 4
- Witch
- Yoshi's Island: SMA3
- Yoshi Universal Gravitation

GAMECUBE

- Animal Crossing
- 1080º Avalanche
- Baten Kaitos
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Donkey Konga 2
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-Zero GX
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Fire Emblem: Path of Radiance
- Geist
- Kirby Air Ride
- Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Legend of Zelda: Edición Coleccionista
- Luigi's Mansion
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Power Tennis
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mickey Mouse: Magical Mirror
- NBA Courtside 2002
- Paper Mario: La Puerta Milenaria
- Pikmin
- Pikmin 2
- Resident Evil 4
- Smash Bros. Melee
- Soul Calibur 2
- Starfox Adventures
- Starfox Assault
- Tales of Symphonia
- Wario Ware INC: Mega Party Game
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

NINTENDO DS

- Animal Crossing
- Another Code
- Hotel Dusk: Room 215
- Mario Kart DS
- Mario & Luigi Compañeros en el Tiempo
- Mr. Driller
- Metroid Prime Hunters
- New Super Mario Bros.
- Nintendogs
- Super Mario 64 DS
- Pac-Pix
- Project Rub
- Resident Evil: Deadly Silence
- Ridge racer
- The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
- Wario Ware Touched!
- Yoshi Touch & Go
- Viewtiful Joe Double Trouble

Wii

- Metroid Prime 3: Corruption
- Super Mario Galaxy
- The Legend of Zelda Twilight Princess

Wii

ALIEN SYNDROME

DESBLOQUEAR MODO DIFICULTAD DIFÍCIL: Completa el juego en el modo normal de dificultad.
DESBLOQUEAR MODO DIFICULTAD EXPERTO: Completa el juego en el modo difícil.

BOOGIE!



DESBLOQUEABLES

- Escenario Big Dub Hustle Club: Completa las 5 historias.
- Canción -Dancing In The Street: Completa la historia de Julius.
- Canción -S.O.S (Rescue Me): Completa la historia de Jet.
- Canción -Tú y Yo: Completa la historia de Kato.
- Canción -Love Shack: Completa la historia de Lea.
- Canción -Boogie Oogie Oogie-: Completa la historia de Bubba.

BRATZ: LA PELÍCULA

LÍNEAS DE ROPA ESCONDIDAS: Para desbloquearlas usa el portátil que hay al lado de los ordenadores en la oficina Bratz.

- Línea de ropa Sweetz: Introduce el código SWEETZ.
- Línea de ropa Feelin' Pretty: Introduce el código PRETTY.
- Línea de ropa High School: Introduce el código SCHOOL.
- Línea de ropa Passion 4 Fashion: Introduce el código ANGELZ.

MARIO PARTY 8

DESBLOQUEAR MAPA ÓRBITA CORRUPTA DE BOWSER: Gana la batalla de la estrella con cualquier personaje del juego.
DESBLOQUEAR BLOOPER Y HERMANO MARTILLO: Ganarás uno de ellos si vences en la batalla de la estrella con cualquier personaje del juego. Para ganar el segundo, ¡vence de nuevo!

METROID PRIME 3 CORRUPTION



DESBLOQUEAR DIFICULTAD "HYPER": Completa el juego.
MENSAJE SECRETO DE IWATA: Cuando estés en el barco de Samus, ve a la radio y presiona los siguientes símbolos de izquierda a derecha: segundo símbolo, séptimo símbolo, quinto símbolo y primer símbolo. Serás recibido por el propio Iwata y te dará un mensaje secreto.

MYSIMS

DESBLOQUEAR TRAJES ESPECIALES E ÍTEMS: Mientras corras por el pueblo, entra en la pantalla de pausa con el botón – y luego pulsa las siguientes secuencias de botones

- Botón 2, botón 1, Dpad abajo, Dpad arriba, Dpad abajo, Dpad arriba, Dpad izquierda, Dpad izquierda, Dpad derecha, Dpad derecha.

Aparecerá un teclado especial para introducir las contraseñas que te permitirá desbloquear ropa y muebles. Ten en cuenta las mayúsculas y minúsculas.

- Tglg0ca: Camiseta diamante (Traje)
- I3hkdvs: Kimono (Traje)
- Ahvmrva: Cama coche de carreras (Mueble)
- F3nevr0: Litera (Mueble)
- R705aan: Chaqueta blanca.
- N10ng5g: Pantalón de camuflaje.
- Gvsb3k1: Traje de genio
- Ghtymba: Sofá de cuadros.



- T7srhca: Sofá moderno.
- Itha7da: Coche-cama.
- R705aan: Traje cuello hinchable.

OTROS DESBLOQUEABLES: Una vez alcances un nivel recibirás un mensaje que te explicará qué herramienta has conseguido.

- Palanca: Haz que tu pueblo alcance una estrella.
- Sierra: Haz que tu pueblo alcance dos estrellas.
- Pico: Haz que tu pueblo alcance tres estrellas
- Soplete: Haz que tu pueblo alcance cuatro estrellas.
- Plano del monumento del pueblo: Haz que tu pueblo alcance cinco estrellas.

APARIENCIAS UBER DESBLOQUEABLES: Después de alcanzar un nivel de interés del pueblo del 100 % en cualquiera de las seis categorías, recibirás un mensaje que te dirá que hay un invitado especial esperándote en el hotel. Este Uber-Sim te esperará en el hotel durante un día.

- Samurai Bob: 100% Pueblo estudioso.
- Mel: 100% Pueblo espeluznante.
- Star: 100% Pueblo Geeky.
- Amazing Daryl: 100% Pueblo Diversión.
- Chancellor Ikara: 100% Pueblo Sabroso.
- Hopper: 100% Pueblo Bonito.

RESIDENT EVIL 4 Wii EDITION

DESBLOQUEAR MINIJUEGO: Completa el juego para ganar un minijuego oculto de mercenarios.
DESBLOQUEAR ARMA MARIPOSA: En el vestíbulo, al sur del laberinto del seto, hay una puerta cerrada. Vuelve a ese mismo sitio con Ashley y ella abrirá la puerta. Dentro te espera... un bonito arma.
DESBLOQUEAR UNIFORME S.T.A.R.S: Completa el juego en cualquiera de los modos de dificultad.

SUPER PAPER MARIO

GANA MAS EXPERIENCIA: Termina el quinto nivel y ve al mundo 5-4, salta sobre un bloque que hay cerca de un mono, usa la llama de Bowser y te dará 500 puntos de experiencia cada 5 segundos durante un minuto.



TIGER WOODS 08

PASSWORDS

- RIHACHINRIZO: Desbloquea los ítems Mizuno.
- SNAKEKING: Desbloquea los ítems Cobra.
- NOTJUSTTIRES: Desbloquea los ítems Bridgestone.
- INTHEGAME: Desbloquea los ítems de EA.
- JUSTSHAFTS: Desbloquea los ítems Grafalloy.
- JLINDEBERG: Desbloquea los ítems J.Lindeberg.
- CLEVELAND: Desbloquea los ítems Cleveland Golf.
- JUSTDOIT: Desbloquea los ítems Nike.
- GUYSAREGOOD: Desbloquea los ítems Precept.
- THREESTRIPES: Desbloquea los ítems Buick.
- GUYSAREGOOD: Desbloquea los ítems Precept.
- PROSHOP: Desbloquea todos los palos.

TMNT

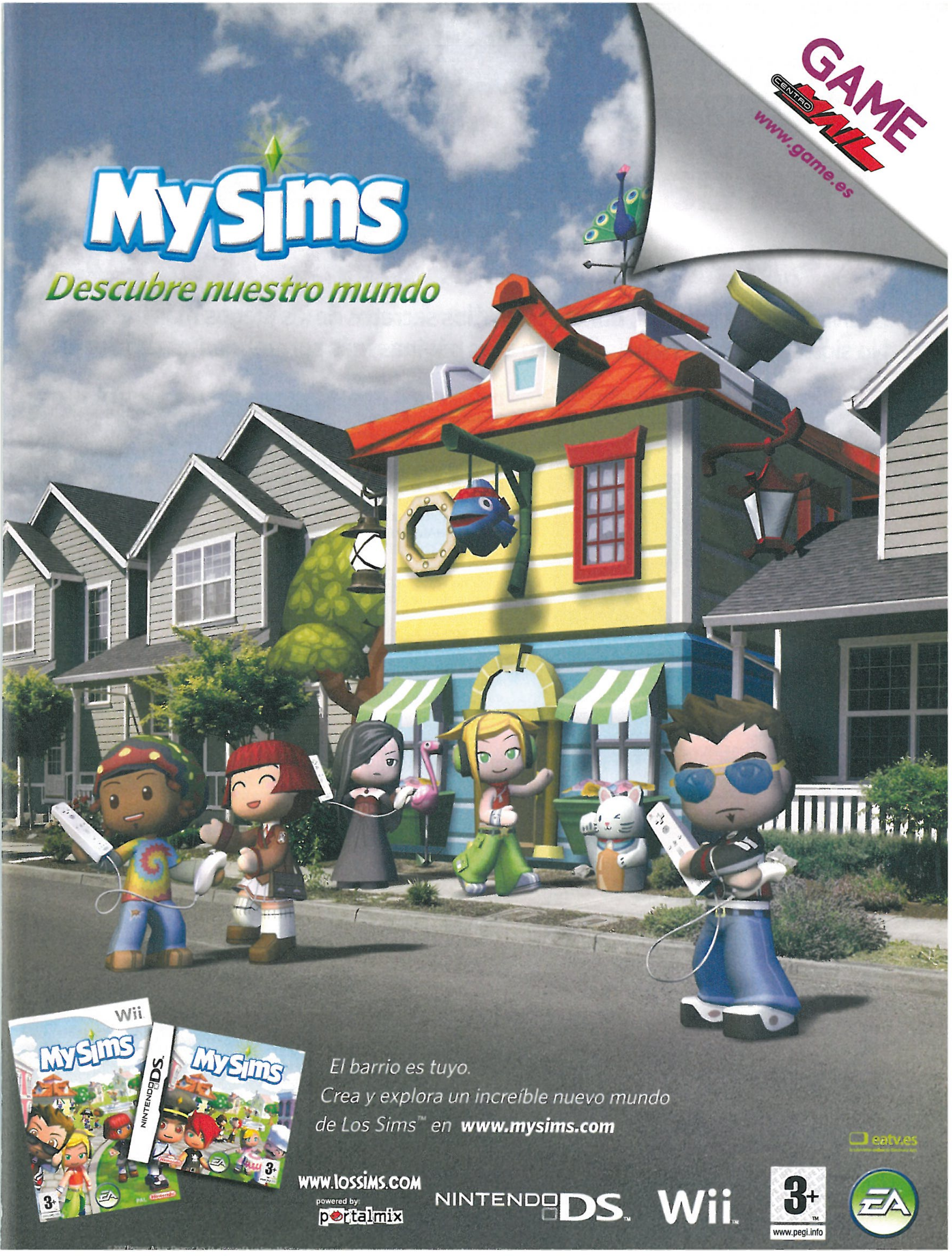
DESBLOQUEABLES:

- Escenario Big Dub Hustle Club: Completa las 5 historias del juego.
- Canción -Dancing In The Street-: Completa la historia de Julius.
- Canción -S.O.S (Rescue Me)-: Completa la historia de Jet.
- Canción -Tú y Yo-: Completa la historia de Kato.
- Canción -Love Shack-: Completa la historia de Lea.

SPIDER-MAN AMIGO O ENEMIGO



Estando en el Helicarrier, usa la cruceta e introduce los códigos:
DESBLOQUEA A VENOM: Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Abajo
DESBLOQUEA EL NUEVO DUENDE: Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda
5000 TECH TOKENS, SÓLO UNA VEZ: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha
DESBLOQUEA A SANDMAN: Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda


GAME
CENTRO MAIL
www.game.es
MySims
Descubre nuestro mundo
Wii
MySims
NINTENDO DS
MySims
El barrio es tuyo.
Crea y explora un increíble nuevo mundo
de Los Sims™ en www.mysims.com
eatv.es
WWW.LOSSIMS.COM
powered by:
portalmix
NINTENDO DS
Wii
3+
www.pegi.info
EA

Tus cartas, e-mails, mensajes, SMS, correos

¿Novedades, sorpresas, bombazos?, ¿los secretos de los juegos más buscados? No sigáis adelante. Habéis llegado a las páginas más sorprendentes de la revista.



LA PREGUNTA DEL MES



Tras «Mario Tennis», que es genial, y el «Mario Kart» que está a punto de venir, ¿creéis amigos redactores que Mario y sus colegas se meterán en más juegos deportivos durante 2008?

Javier P. E-mail

No nos cabe ninguna duda, y a las pruebas nos remitimos. Aunque para ser sinceros, en tu "lista" falta uno muy deportivo, tanto, que es incluso olímpico (esa batalla contra Sonic va a pasar a la historia). Pero bueno, se ve que controlas de todas formas. Las pruebas de las que hablamos son esa fenomenal pantalla de «Mario Baseball» que te ofrecemos en primicia. El bigotes y sus amigos se han dejado llevar por los desafíos de «Wii Sports» y preparan un partido de béisbol que nos va a dejar impactados. Y eso que por aquí el béisbol nunca ha emocionado demasiado... En fin, que llegará en 2008 exclusiva para Wii.

DISASTER

Saludos a todos. Sólo quería preguntarles por dos títulos que se anunciaron en su momento para Wii y que no he vuelto a ver en ningún sitio: son «Disaster» y «Project HAMMER».

Desde el E3 de 2006 no hemos vuelto a saber nada de estos dos títulos que se presentaron a bombo y platillo. ¿Qué pasó con ellos? Bueno, «Disaster» parece que sigue vivito y coleando. Acaban de aparecer nuevas pantallas (vistazo a la derecha) de este juego que estrena género: simulación de supervivencia. El protagonista, Ray, deberá afrontar pruebas increíbles en mitad de erupciones volcánicas, terremotos, incendios desvatadores en edificios... Uf, que respire un poquito y lo vemos en 2008. Del que no hay noticias es de «HAMMER». Esperemos que los chicos de Nintendo sigan adelante con él.

Ramón. E-mail



Disaster de Wii nos someterá a todo tipo de pruebas en condiciones dramáticas. ¿Serás capaz de sobrevivir?

ONE PIECE

Hola Nintenderos, quiero preguntar sobre un juego de Wii llamado «One Piece Unlimited Adventure», que salió en Japón hace tiempo, y, al parecer, está en proyecto de salir en Estados Unidos. ¿Se sabe si llegará a Europa?

Es uno de los que más ganas tenemos de explorar. Aquí triunfan los héroes manga, y la de Luffy es una de nuestras series de culto. La aventura ya salió en Japón, con su mezcla de acción, aventura y pelea sobre gráficos "cel shading" (de dibujos animados, vaya) y ha funcionado bastante bien. Pero va a pasar casi un año hasta que vea la luz en el mercado americano, donde ha sido confirmada para



One Piece llegará en breve a Wii... de momento en USA.



VUESTRAS PORTADAS

¿Qué juego os gustaría ver en la portada de Nintendo Acción?, ¿os atrevéis a hacerla vosotros? ¡A ello!



¡Nintendo DS Browser para la mejor!

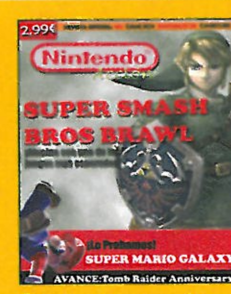
¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!



Andrés Gallego envía la mejor portada del mes desde Murcia.



Manu tiene 11 años, es de Maracena, y ha hecho un portadón con Naruto.



Pedro Iglesias, de Pontevedra: ¡sigue en ello, esto está genial!



Rene Mini, 14 años, de Vigo, con una portada de muchísima calidad.

principios de 2008, y quizá algo más para aterrizar en Europa. De momento Namco-Bandai no ha dicho nada oficial sobre el estreno en nuestro país, así que tendremos que seguir esperando. Eso sí, con mucha ilusión.

Ana Laila Qasem. Cádiz

OKAMI

Queridos amigos, ¿son ciertos los rumores que hablan de una versión del genial y premiadísimo «Okami» para Wii? Por favor, es que es uno de mis juegos favoritos y me molaría todo tenerlo en mi consola.

Su estética rompedora y su estilo de jugabilidad, mezcla de folklore japonés y RPG, le han aupado al olimpo de los videojuegos, donde sólo puede estar una minoría. «Okami» es ya un clásico para los entendidos japoneses, por eso el notición que soltó Capcom hace escasos días ha corrido como la pólvora en todo el mundo. Hay una versión para Wii de «Okami» en desarrollo. Con los increíbles escenarios 3D, los puzles, los combates, el dios Amaterasu con forma de lobo, pero ahora, esta vez, podremos manejar el pincel celestial con el mando de Wii. Y eso abrirá un millón de nuevas posibilidades que el grupo de Ready at Down, los desarrolladores, sabrá explotar.

Alvaro.E-mail

KINGDOM HEARTS

Hola, enhorabuena por esos 15 años. Ya aprovecho para preguntaros si tenéis más datos sobre el nuevo «Kingdom Hearts» para DS. ¡Muchas gracias!



Kingdom Hearts ofrecerá esta pinta en su versión DS.

Pues sí, podemos pasarte estos datos jugosos que acabamos de conocer. Al parecer, el nombre que Square-Enix le ha puesto a su nuevo KH, es decir, «358/2 days», es una especie de código secreto que sólo se podrá comprender cuando acabemos el juego. Esto lo ha dicho Tetsuya Nomura, uno de los creadores, en una entrevista publicada en la revista japonesa Famitsu. Ahí también se puede leer que el juego no utilizará exclusivamente el puntero, sino que habrá un control más tradicional; que además de Namime, también aparecerán Riku y Sora durante la aventura; y que en el multijugador podremos utilizar a todos los personajes de la Organización XIII. No es mucho, pero al menos se vuelve a hablar de este juegazo.



Jose Latas. E-mail





EL DIBUJO MÁS CHULO

Laura García Fernández (Albacete)

TENEMOS NUEVO ZELDA en DS y nuestros lectores más artistas no pierden oportunidad de mostrarnos cuánto les gusta. Laura, tu interpretación de Link nos ha parecido total.



1 Wii Play para ti, ¡qué artistazo!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

GUILTY GEAR

¡¡¡Qué pasa colegas!!! Echo de menos buenos juegos de lucha para Wii. ¿Llegará algo que me haga ver las cosas de otra forma? Muchas gracias a todos.



Guilty Gear será uno de los juegazos para Wii de 2008.



«Guilty Gear» va a ser un bombazo en juegos de lucha para Wii

LO QUE VIENE...

Hacemos de Rappel y nos la jugamos con predicciones sobre los juegos más esperados.

Queda... 1 MES

DB Z TENKAICHI 3
El próximo enero Atari tiene una carta ganadora entre manos. Una bomba para Wii.

Quedan... 2 MESES



CRUIS´N
Por fin Midway se decide a lanzar su clásico de coches para Wii. Será en primavera.

Quedan... 4 MESES



GODZILLA
Parecía que no iba a llegar nunca, pero se confirma que estará a mitad de 2008 en tu Wii.

¡Esta es tu sección!

Mándanos todo lo que se te ocurra: consultas, cartas, dibujos, fotos, SMS, e-mail, etc

Utiliza nuestra dirección de correo electrónico para enviarnos todo lo que se te ocurra. Toma nota: **nintendoaccion@axelspringer.es** ¡Atrévete, hombre! Aquí no comemos a nadie...



LO MEJOR DE INTERNET, A UN CLICK

CADA MES PRESENTAREMOS DIFERENTES PÁGINAS WEB que nos hayan molado por algo especial. Utilizaremos sobre todo páginas oficiales (aunque también tendremos en cuenta pequeñas webs que nos llamen la atención). Este mes nos hemos paseado por dos de actualidad. Una es del nuevo juego de hípica para Wii: «My Horse & me»; en la otra vas a flipar con las aventuras disparatadas de los conejos de «Rayman Raving Rabbids 2».



MY HORSE & ME

www.atari.com/myhorseandme

Dicen sus creadores que es el juego que representa los deportes ecuestres de la forma más realista y completa. En la página oficial encontrarás detallada información y vídeos, para que veas de qué es capaz el único juego con licencia de la Federación Ecuestre Internacional. Si te mola personalizar tu ordenador, además podrás bajar salvapantallas y fondos del título de Atari.





RAYMAN RAVING RABBIDS 2

http://www.raymanravingrabbids2.com

Lo que se dice el conjunto más divertido, simpático, disparatado y desvergonzado de vídeos, fondos de pantalla, imágenes y otras sorpresitas... con los Rabbids de protagonistas. Los conejos se han colado en nuestro universo jugable con tanta fuerza que incluso van a superar a Rayman en popularidad. Desde luego en gracias ya le pasaron hace tiempo. Porque la tienen los cachondos. Métete en esta página y empápate de todos los aspectos que rodean al juegazo que se ha marcado Ubisoft. Ah, que también es una de nuestras reviews de este número.

Así que estás buscando algo realmente fuerte, ¿no colega? A ver qué te parece esto. Se llama «Guilty Gear XX ACCENT Core», es un juegazo de lucha que ya va por la tercera generación y que se estrenará en Wii en febrero 2008. Para esta versión anuncia nuevos movimientos y cambios más agresivos en la estética. Presentará más de 20 luchadores, entre ellos dos que nunca habían aparecido fuera de Japón (ABA y Order-Sol), y un uso total de mando y nunchako de Wii. Con ellos manejaremos a los personajes y crearemos ataques de todo tipo. Si además eres de los que coleccionan curiosidades, apunta que Guilty Gear incluirá versión EX de todos los combatientes. Ahí tienes lo tuyo.

Ramiro.E-mail

¿Quién ganaría a quién en Super Smash Bros Brawl

Presentamos a dos de los nuevos personajes de Smash BROS. Lee y decide quién ganarían en un hipotético combate.

VS

SONIC

DESCRIPCIÓN: Veloz como ninguno, a su rapidez une gran facilidad en el control. De lo mejorcito.
ARMAS: Su velocidad. Es lo único que necesita para arrasar.
MOVIMIENTOS ESPECIALES: Torbellino, carga giratoria y salto del muelle.
SMASH FINAL: No disponible.
OJO CON: El movimiento de torbellino se puede duplicar con un combo brutal; atentos a la mezcla perfecta de velocidad y estilo de juego sencillo y eficaz de Sonic: son las claves de su éxito.

REY DEDEDE

DESCRIPCIÓN: Junto a Bowser y Donkey Kong forma parte de la clase de pesos pesados.
ARMAS: Martillo mecanizado, la cabeza gira propulsada por un pequeño motor.
MOVIMIENTOS ESPECIALES: Supersalto Dedede, lanzamiento de Waddle Dee, martillo a reacción.
SMASH FINAL: No disponible.
OJO CON: Los Waddle Doo (que pueden aparecer) y el martillo cuando multiplica su poder destructivo. Por lo demás, está muy limitado de movimientos.

FAMILY SKI

Hola a todos. ¡Cómo me gusta «Wii Sports»! Sin duda es uno de los que más ha conseguido meterme en el juego. Ojalá salieran un montón más como él. Por cierto, ¿se sabe algo de algún «Wii Sports 2»?



Family Ski, una especie de «Wii Sports» de nieve.

Sí que es verdad, pocos juegos como éste consiguen introducirte tanto en la acción. Aunque bueno, lo de Metroid es espectacular, eh... en fin, que no hay nada sobre un «Wii Sports 2», todavía es un poco pronto, pero sí que podemos presentarte una cosa parecida... de esquí. Se llama «Family Ski», y lo acaba de anunciar Namco-Bandai para Japón. En este esquí, mando y nunchako hacen las veces de bastones, así que imagina el movimiento de brazos y lo real que va a ser todo. Lo está haciendo la gente que ha desarrollado Ridge Racer, y en principio será para 4 jugadores simultáneos.

Sonia. E-mail

WiiWARE

Buenas a todos. Me encanta la idea que ha tenido Nintendo con los canales de Wii. Pero ahora mismo se me ha quedado un poco corto. ¿Sabéis si hay nuevos canales previstos?

Está a punto de estrenarse otro canal que de momento sólo funcionará en Japón. Su nombre es WiiWare, y su objetivo, facilitar la descarga de juegos "especiales" a través de la Wii. ¿Especiales? Verás, Nintendo quiere que los

PLAN DE LANZAMIENTOS

Llega diciembre, con su avalancha de lanzamientos. Destacamos los que nos hacen suspirar.

- **6 diciembre** Brothers in Arms (Wii/Ubisoft).
- **6 diciembre** Cranium Kabooki (Wii/Ubisoft).
- **7 diciembre** Pokémon Battle (Wii/Nintendo).
- **7 diciembre** Encantada (DS/Disney Games).
- **14 diciembre** Cars 2 (Wii-DS/THQ).

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

pequeños desarrolladores aporten su estilo y creatividad a Wii sin que ello les suponga un coste elevado que no podrían asumir. Publicando en WiiWare conseguirán una gran distribución a precios más pequeños. Eso sí, aquí todo el mundo tiene sitio: programadores independientes y grandes compañías. Lo decimos porque los primeros lanzamientos que hemos conocido serán muy gordos. Apunta: Square ha confirmado «Final Fantasy Crystal Chronicles: the young king and the promised land», con un diseño del mismo autor de «FFXII: Revenant Wings» para DS. Nintendo publicará un nuevo Pokémon y ha anunciado otros títulos como «Dr. Mario», «Bomberman», «Star Soldier R» y un juego de karaoke llamado «Joysound». Inmejorable para empezar. Ojalá llegue pronto a Europa.



Lucía. E-mail

«Hello Pocoyo!» saldrá para DS en 2008



POCOYÓ

Hola, mi hijo es un gran fan de Pocoyó. ¿Sabéis si van a hacer un juego con los personajes de la serie de la tele en breve? Es que no veais, me lo pregunta todos los días. Ah, y es un hincha de Nintendo Acción, así que no le falléis, por favor.

Dile a tu hijo que la cosa está en marcha. Ya hay acuerdo por los derechos y será Virgin-Play quien se ponga a trabajar para lanzar en 2008 el primer juego de esta exitosa serie de animación. Pocoyó, Ellie, Pato y los demás colegas se han convertido ya en ídolos para muchísimos chavales. Tanto es así que la serie ha cosechado ya 13 prestigiosos premios sólo durante el último año, incluido el del Festival de Annecy, algo así como un Oscar. Producida por Zinkia, Pocoyó es uno de los bombazos más sonados de la animación española. Todo estamos desando ver un juego suyo. Y más si es para la genial DS, como este «Hello Pocoyó!» que acaba de anunciar Virgin-Play.

Marina. Aranjuez

PINBALL CONSTRUCTOR

Saludos. Soy fan de los juegos de pinball y echo de menos alguno realmente diferente para DS. ¿Sabéis si hay algo en preparación?

Toma nota: «Powershot Pinball Constructor» es lo último en pinball disponible para Nintendo DS. Tiene 9 mesas únicas y 6 modos de juego: 3 para 1 jugador (contrarreloj, por estilo y puntuación) y otros tres multijugador (versus, torneo y batalla en equipo). Pero lo que hace de este pinball algo especial es la posibilidad de crear o modificar nuestro propio tablero con el editor que incluye. Además, los minitableros que creemos se pueden compartir para desafiar a nuestros amiguetes.



Acaba de salir a la venta por un precio de 29,95 Euros, y para rematar cuenta con 3 minijuegos diferentes: básket, matamarcianos y carreras de coches. El juego es de Oxygen y lo distribuye Planeta Deagostini. Precisamente la misma compañía que va a hacernos llegar el genial «Chronos Twin» para DS, un atractivo juego de acción diseñado por un grupo español que seguro que arrasa con todo en la doble pantalla. Motivos no le van a faltar.

Ganadores concursos

CONCURSOS JULIO

PIRATAS DEL CARIBE

JUEGO LOS PIRATAS DEL CARIBE (DS)

Juan Godoy Asensio (Vizcaya), José Vázquez (Cádiz), Ángel Fernández Ciudad Real, Damia Fernández (Gerona), Susana Del Castillo (Madrid), Román Ivashkevych (Madrid), Daniel Aranda Rosas (Málaga), Antonio José Guillén (Murcia), Mª Carmen Zamora Paterna (Murcia), Carolina Montañana Moncho (Valencia)

CONSOLA DS + JUEGO PIRATAS DEL CARIBE

Jesús Galán (Córdoba)

CONCURSOS SEPTIEMBRE

NUESTRA ENCUESTA

JUEGO PARA Wii

Rosa Pérez Carrascosa (Barcelona)

KIRBY MOUSE ATTACK

JUEGO KIRBY MOUSE ATTACK (DS)

María García Otero (Cádiz), José Espinosa Arenas (Cádiz), Alejandro Montoya Tinajero (Ciudad Real), Juan Espliego (Madrid), Carlos Cano Letrado (Murcia), Carlos Rodríguez López (Sevilla), Lucas García Robles (Tarragona), Mario García González (Toledo), Ramón García Galdón (Valencia), Nicolás D'opazo (Valencia)

CONSOLA DS + JUEGO KIRBY MOUSE ATTACK

Mariona Matas Raulet (Barcelona)

RESIDENT EVIL

JUEGO RESIDENT EVIL (Wii)

Maxim Chubin (Alicante), Arturo Ereni Farré (Alicante), Pedro Soler Canteras (Almería), Jordi Salvans (Barcelona), Juan Lozano Gago (Cádiz), Amador Rodríguez (Granada), Antonio Gómez (Guipúzcoa), Diego Cid (León), Yoan Molinero (Madrid), Raúl Rubio Rodríguez, Ángel Vicente Luzón (Murcia), David Valve Serra (Tarragona)

CONTESTA ¡RÁPIDO!

¿Te crees un un maestro de los videojuegos Nintendo? ¡Pues a ver si lo demuestras ahora!



1. ¿Cómo se llama este señor y qué consola sujeta en su mano derecha? Vamos, es fácil...

2. ¿Cuántos años cumple estos días Nintendo Acción, tu revista favorita de videojuegos?

3. Una de memoria: ¿cómo se llama la nueva "pistola" de Wii, con la que puedes jugar a «Resident Evil U.C.»?

4. ¿Héroes del Silencio es uno de los grupos españoles incluidos en «Jam Sessions» de DS?

5. Una de las superestrellas de «WWE Smackdown» se llama Baptista, como el jugador del Real Madrid. ¿Es verdadero o falso?

6. Di sí o no. ¿«Zelda Phantom Hourglass» tiene modo de juego online en Nintendo DS?

7. En la caja de «FIFA08» que se vende en España aparecen Sergio Ramos y Ronaldinho. ¿Sabéis quiénes aparecen en la versión inglesa?

8. En el número anterior, sólo un juego de Wii obtuvo una puntuación de 99. ¿Recuerdas de qué juego hablamos?

9. Uno de estos tres deportes no está en «Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos»: esgrima, 100m libres y voleibol.

10. Esta chica sale en la portada de un juego de coches de estreno. ¿De qué juego se trata?



1. Satoru Iwata mostraba al mundo Wii por vez primera 2. Es nuestro 15 aniversario 3. Zapper 4. No 5. No, es Batista 6. Sí 7. Ronaldinho y Wayne Rooney 8. Metroid Prime 3 Corruption 9. Voleibol 10. NFS Prostreet

¡Envíanos tus reviews!

Queremos que nos cuentes lo que opinas de «Zelda Phantom» de Nintendo DS.

¿No te gustaría publicar tu propia review? Pues envíanos tus comentarios de este juego a: **nintendoaccion@axelspringer.es** Publicaremos las mejores reviews. ¡A escribir!

¡OLVÍDATE DE TODOS TUS MIEDOS!

Resident Evil Umbrella Chronicles



¡Vuelven los zombis con más hambre que nunca! Que te coman o no, solo dependerá de tu puntería con la Zapper.

Seguro que cuando jugaste a «RE4 WE» te chocó un poco la desaparición de Umbrella del argumento. Pues mira, estás de suerte, ya que Capcom tiene a puntito un juego que **recorrerá los escenarios de los títulos anteriores (Zero, 1, 2 y 3)** con el fin de descubrir los secretos de la malvada organización. ¡Y los recorrerá por todo lo alto!, ya que el nuevo Resident promete unos gráficos sublimes, **posibilidad de jugar a dobles y desarrollo "por raíles",** con lo que únicamente tendrás que armarte con la nueva Zapper y... ¡hala, a disparar!

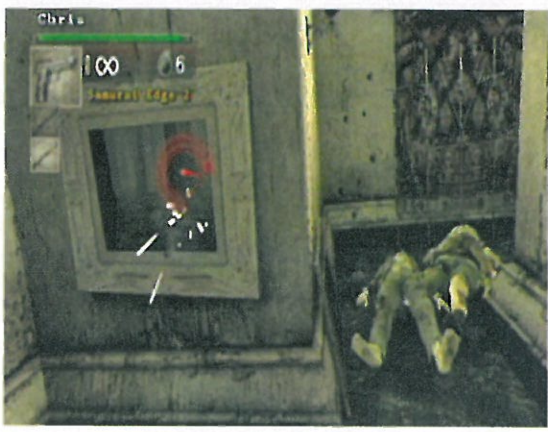
¡Vivirás toda la acción!

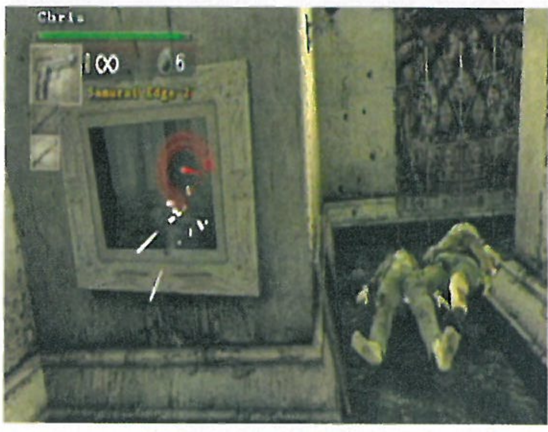
Ya que aparte de empuñar la Zapper, la vista en primera persona hará que te sumerjas aún más en la piel de los protagonistas (¡habrá un montón!). Lo importante será disparar a todo, ya que **todos los escenarios serán destruíbles,** y los libros, jarrones o cuadros pueden ofrecerte ítems escondidos, como armas o documentos secretos. Además, aunque te muevas automáticamente, en ocasiones tendrás la oportunidad de, si eres rápido, **seleccionar diferentes caminos** por los que ir (deberás explorarlos todos para tener el juego al 100%). ¡Se acerca un Resident repleto de emoción, exclusivo para Wii!





El nivel gráfico será brutal. Las criaturas estarán tan vivamente recreadas que te harán saltar de puro terror.





Dispara a todo cuanto veas. Quién sabe si, detrás de esos cuadros, se esconderá algo de munición extra, vidas...

¡EL DATO!
El nuevo Resident mostrará escenarios de los «RE Zero», 1, 2, 3, y uno nuevo en la guarida de Umbrella

¡Únete al grupo Alpha!

Chris Redfield y Jill Valentine serán dos de los protagonistas que podrás seleccionar, pero no serán los únicos. Se sumarán a la fiesta Rebecca Chambers, Carlos Oliveira y un montón más que quedan aún por desvelar.

LAS CLAVES QUE DEBES CONOCER

Tres datos necesarios para completar la primera impresión.



1 Mejor con Zapper

ENSAMBLA MANDO Y NUNCHAKO para convertirlos en una pistola como las de recreativa, aunque mucho más cómoda y sofisticada. ¡Qué sensación!



2 Un gran arsenal

A LO LARGO DEL JUEGO IRÁS CONSIGUIENDO una cantidad de armas enorme: pistolas, rifles, granadas, lanzacohetes... Deberás usarlas sabiamente porque todas serán limitadas.



3 ¡Monstruoooos!

LOS JEFES FINALES SERÁN UNO DE LOS PLATOS FUERTES ya que, aparte de asustarnos, nos las harán pasar canutas hasta que averigüemos cómo vencerlos. Habrá que andarse con pies de plomo y guardar las armas más potentes para reventarlos rápidamente, sin sufrir mucho.

Primera Impresión

Prácticamente todo: Gráficos, música, ambientación, modo multi, acción, secretos... Con todo esto, ¿qué más se le puede pedir?

Que no te guste ir "sobre raíles". Ya sabemos que Resident se ha jugado siempre en 3ª persona, pero este estilo -de avance automático- está pensado para jugar con Zapper.

LARA ROMPERÁ CON TODO EN Wii

Tomb Raider Anniversary

La guapa arqueóloga lucirá más ágil que nunca en Wii para celebrar una década de expediciones, acción y éxitos.



- Tipo de juego: ACCIÓN
- Compañía: EIDOS
- Lanzamiento: DICIEMBRE

Hace ya 10 años que Lara Croft protagonizó su primera aventura arqueológica en una consola, y en tan sólo unas semanas podrás revivirla en tu Wii como nunca la has recordado. Explorarás los **escenarios originales del primer «Tomb Raider»** (Perú, Egipto, Grecia...), además de zonas nuevas, en busca de un valiosísimo artefacto: el Scion de la Atlántida. Por supuesto, en tu camino deberás plantar cara a montones de criaturas feroces como **lobos, cocodrilos, osos...** o hasta un Tiranosaurio Rex.

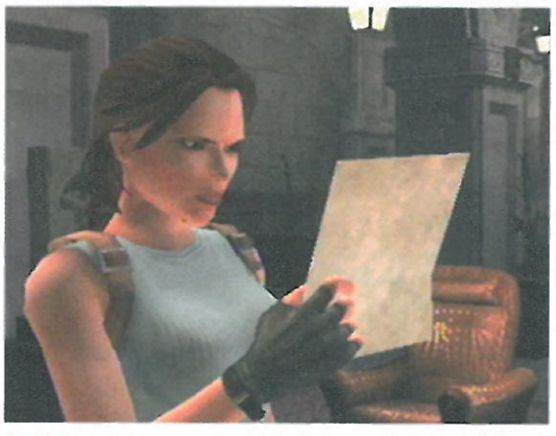
¡Contrólate, Lara!

Gracias a un **control completamente rediseñado** para meterte en las curvas de la Croft, la interactividad con los amplísimos escenarios será total. Por ejemplo, accionarás palancas con el mando en decenas de puzles, lanzarás tu gancho a un saliente del techo para impulsarte hacia una plataforma, dispararás con el puntero a los enemigos, limpiarás paredes empolvadas para destapar jeroglíficos, menearás el nunchako para avanzar más rápido mientras buceas o te desplazas colgado de una cornisa... Y por si fuera poco, el trabajado apartado visual y el genial **doblaje al castellano** te meterán de lleno en la aventura más intensa de la serie. ¡Felicidades, Lara!





Dispararás apuntando a la pantalla y Lara reproducirá tus movimientos. ¡Un poco más arriba o te comerá el lobo!



La historia del juego se ha ampliado y potenciado para que los que ya lo jugaron descubran una aventura nueva.

¡EL DATO!

Desde que se estrenó en 1996, ha vendido más de 30 millones de juegos en todo el mundo

¡Más en forma que nunca!

La mismísima Lara Croft te hará agarrar los mandos de Wii para acompañarla en su misión más importante hasta la fecha... ¡Celebrar su 10º aniversario! ¿Quién podría perderse una cita así?

LAS CLAVES QUE DEBES CONOCER

Echa un vistazo a estas tres claves para saber lo que te espera.



1 A pistola doble

APUNTAREMOS A LA PANTALLA para disparar, y cuando apretemos el gatillo, Lara coserá a tiros a todo bicho que se ponga por delante, ¡con dos pistolas!



2 Piénsatelo bien

HABRÁ QUE SUPERAR PRUEBAS para abrir nuevas zonas. Estos puzles harán buen uso de los mandos: rotar cilindros en orden, colocar ruedas dentadas, mover palancas...



3 Como en el cine

LAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS irán acompañadas de diálogos, buena música y espectaculares escenas de acción que nos irán desvelando la historia. Será como protagonizar una nueva película de «Tomb Raider»

Primera Impresión

Nostalgia y revolución. El clásico de los 90 "renacerá" en 2007 con un control adaptado absolutamente al mando de Wii y un nivel gráfico de auténtico lujo. ¿Ganas de jugarlo?

Hacerse con el control no será tarea fácil. Mover la cámara con el mando mientras corremos y luchamos puede llegar a ser todo un reto.




Cada arma tendrá un control específico, aunque en todo momento usaremos el stick para avanzar.


El desarrollo será muy realista gracias al Zapper y al altavoz del mando. ¡Oiremos caer cada casquillo de bala!

LAS CLAVES QUE DEBES CONOCER

Podremos jugar contra la máquina o contra el mundo. En ambos casos, la experiencia de juego será totalmente interactiva.



1 Primera persona

LA DESCARGA DE ADRENALINA será total gracias al nuevo Zapper. Si tu mando empieza a vibrar y a sonar... ¡quieto! ¡Eso significa que hay minas cerca!



2 Tiros "en línea"

ENFRENTARSE POR INTERNET a rivales de cualquier lugar gracias al servicio online "EA Nation" será una pasada. Y sin necesidad de códigos de amigo.

¡SE ACERCAN LAS TROPAS ENEMIGAS!

Medal of Honor Heroes 2



- Tipo de juego: ACCIÓN
- Compañía: EA GAMES
- Lanzamiento: 28 DE NOVIEMBRE

Prepárate para disparar "de verdad" en la nueva entrega de la serie bélica más aclamada.

Ve entrenando tu puntería, porque este «MOH» será mucho más que una nueva y espectacular experiencia bélica: **hará uso del Zapper,** el periférico que convertirá nuestros mandos en una pistola.

¡Abran fuego, señores!

El título ofrecerá gráficos muy realistas en 3 modos de juego: Campaña, Multijugador y el exclusivo Arcade. En este recorrerás los 8 niveles de la Campaña "sobre raíles" (la cámara avanza sola), mientras aniquilas enemigos con tu Zapper. Además, el control te exigirá **vivir esta guerra en primerísima persona.** Por ejemplo, deberás elevar mando y nunchako por encima del hombro cuando estés manejando un bazoka. Y para rematar, lucharás contra **decenas de jugones... ¡simultáneamente en el modo online!** Ve racionando tu munición de Zapper. ¡Que haya balas para todos!

¡EL DATO! Podremos enfrentarnos hasta 32 soldados en el modo online, en 6 mapas diferentes

Primera Impresión



La guerra online. Será el online más grande del catálogo de Wii hasta la fecha. Ah... ¡y con Zapper!

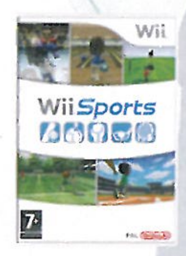
El modo arcade. Muy arcade, sí, pero la cámara "sobre raíles" puede volver la acción muy lineal.

Gran concurso 15 ANIVERSARIO Nintendo Acción

¡Regalamos 15 consolas Nintendo Wii, 15 consolas Nintendo DS y más de 300 juegos!

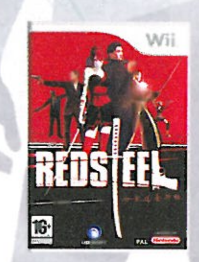
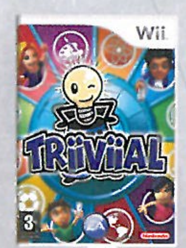
Para participar **envía un mensaje** de texto **al 7654** desde tu móvil poniendo la palabra: **aninin** seguida de **espacio** y a continuación tus **datos personales**

Ejemplo: aninin javier perez c/mayor, 4 2ºd cadiz 11008





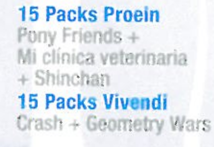
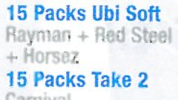





15 Primeros Premios
Wii + Wii Sport
15 Segundos Premios
DS + Zelda
15 Paks Electronic Arts
My Sims + FIFA 08 + Triiviial
15 Packs Proein
Pony Friends + Mi clínica veterinaria + Shinchan
15 Packs Vivendi
Crash + Geometry Wars

15 Packs Ubi Soft
Rayman + Red Steel + Horsez
15 Packs Take 2
Carnival
15 Packs Sega
Mario & Sonic
15 Packs Virgin
Dead & Furious

15 Packs Atari
My Horse & Me
15 Packs Sega
Mario & Sonic
15 Packs Konami
Pro Evolution DS
15 Packs THQ
Drawn to Life












¡Date prisa, cuántos más mensajes envíes más posibilidades tendrás de ganar!

Bases del concurso:

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de las revistas Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Micromanía, Computer Hoy Juegos, Audio Video Foto Hoy, Personal Computer & Internet, PC Today, y Computer Hoy que envíen un sms con el alias correspondiente a cada revista seguido de sus datos personales al 7654. 2. Entre todos los participantes se realizará el sorteo, y el reparto de los premios serán adjudicados aleatoriamente. Los premios no serán canjeables por dinero. El coste máximo por mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para MOVISTAR, VODAFONE y ORANGE. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de correos. 3. El periodo para concursar es el comprendido entre el 17 de Octubre y 3 de Diciembre de 2007. 4. Los nombres de los ganadores se publicarán en próximos números de la revistas Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Micromanía, Computer Hoy Juegos, Audio Video Foto Hoy, Computer Hoy, Personal Computer & Internet y PC Today. 5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español. 6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A., para hacer uso de sus datos en futuras selecciones, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid.

PATROCINA:



Colaboran:












LAS CLAVES QUE DEBES CONOCER

Pasaremos todo el tiempo luchando contra peligrosos robots y monstruos, pero nuestro héroe sabrá defenderse de sobra.

1 La serie en TV

TELEVISIÓN ESPAÑOLA empieza a emitirla sábados y domingos a partir del 18 de noviembre. Aunque Cartoon Network lleva emitiéndola desde marzo.

2 ¡Ben 10 al cine!

LA PELÍCULA de imagen real va a estrenarse este mes en USA. Nosotros aún tendremos que esperar unos meses... viendo la serie de TV, a ser posible.

Cada superhéroe tendrá su habilidad, y combinarlas en determinados momentos será esencial para sobrevivir.

Los jefes finales ocuparán toda la pantalla... y no será nada fácil vencerlos. ¡Ve entrenando tus superpoderes!

PRONTO MULTIPLICARÁS TUS FUERZAS POR...

Ben 10



Tipo de juego: ACCIÓN
Compañía: D3P
Lanzamiento: 23 DE NOVIEMBRE

El héroe que está levantando pasiones está al caer, y lo hará cargado de acción... ¡y alienígenas!

Un nuevo superhéroe está a punto de desatar todo su poder sobrenatural para salvar al mundo, y eso **promete acción sin respiro** a los mandos de nuestras Wii. ¿Y el héroe? ¡Un niño de diez años!

¡Quiero ser alienígena!

Ben Tennyson es un chavalín normal y corriente, hasta que un día se encuentra un reloj en el interior de un meteorito. A partir de ese momento, descubre que **puede transformarse en distintos superhéroes alienígenas.** Tu misión será luchar contra cientos de monstruos y evitar que destruyan el mundo. Para ello, te transformarás en 10 aliens diferentes, cada uno con sus armas y características. Recorrerás **escenarios reales como el Gran Cañón, San Francisco o Nueva Orleans,** y dispondrás de un sinfín de movimientos que ejecutarás con los mandos. ¡Ah, y traerá cooperativo!

¡EL DATO!

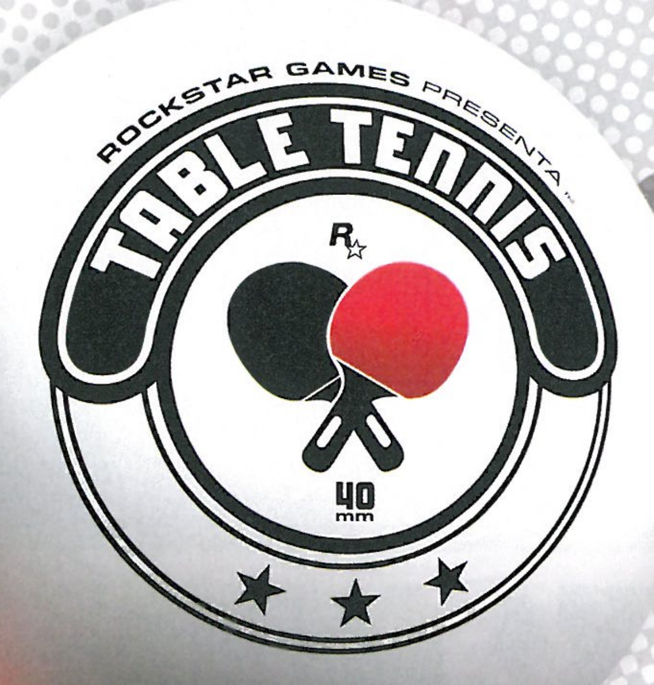
La serie es todo un éxito en América y UK, y llega a las TVs españolas ya: el 18 de noviembre

Primera Impresión

La acción será total. No pararemos de repartir galletas. Los controles estarán adaptados a Wii.

¿Demasiado fácil?. El juego estará dirigido a un público joven, y puede que la dificultad también.

★ CONCURSO + TORNEO ★





CONSIGUE UNA Wii*

* envía a Nintendo Acción (C/Santiago de Compostela 94-2ª Planta, 28035 Madrid) un dibujo de tu personaje favorito de Table Tennis indicando en una esquina del sobre CONCURSO TABLE TENNIS. La redacción elegirá los 3 mejores y serán invitados a un torneo de Table Tennis de Wii en Madrid. El ganador se llevará una Wii y los otros dos finalistas un Power Station para que nunca te quedes sin baterias jugando a Table Tennis. Para ver los personajes, dirígete a **www.yahoo.table-tennis.es**

(* Si eres menor de 18 años y quieres ir a la final, necesitamos una autorización de tus tutores legales para poder participar en el torneo de Table Tennis)

(* Take 2 España cubrirá únicamente los gastos de desplazamiento de cada uno de los 3 participantes en el torneo, eso incluye un menor y un adulto dentro del territorio español)

Take 2 España se pondrá en contacto con los ganadores para informar del día y hora del torneo.

CONSIGUE 10 mandos Wii y 10 nunchako*

* enviando un mensaje de texto al **7654** desde tu móvil poniendo la palabra: **tablent** + tus datos. Ejemplo: **tablent francisco ruiz c/lopez 4 2º derecha bajadoz**



BASES DEL CONCURSO

- Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA
- Válido para Moviestar, Vodafone y Amena.
- Los premios no serán canjeables por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de correos.
- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
- el hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- Válido únicamente en territorio español.
- Fecha límite para entrar en el sorteo: 14 de diciembre de 2007

En cumplimiento con la ley Orgánica 15/1999, de 13 de Diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Santiago de Compostela 94-2ª Planta, 28035 Madrid.









LAS CLAVES QUE DEBES CONOCER

Mario es un experto en organizar fiestas. Así que esta vez, ha cogido lo mejor de los «Party» y le ha dado un aire nuevo y original.

1 Ocho enanitos

MARIO, PEACH, LUIGI, Toad, Yoshi, Wario, Daisy y Waluigi ahora son diminutos, así que todo lo que les rodea (objetos y personajes) parecerá enorme.

2 Sopla, sopla

LA VARIEDAD SERÁ la nota predominante en los minijuegos: habrá que dibujar con el puntero, atender a las dos pantallas, soplar al micro como locos...

En los minijuegos tendremos que hacer frente a las fechorías de malos "tan creciditos" como ese Shy Guy.

Los tableros te parecerán enormes, y lugares como el jardín se convertirán en verdaderas trampas mortales.

¡CARIÑO, HAN ENCOGIDO A MARIO!

Mario Party DS

¡EL DATO! Ofrecerá 8 personajes que competirán en más de 70 minijuegos y 5 nuevos tableros

Mario quiere que su próxima fiesta sea táctil y que se juegue a doble pantalla. ¡Lo que faltaba!



- **Tipo de juego:** MINIJUEGOS
- **Compañía:** NINTENDO
- **Lanzamiento:** 23 DE NOVIEMBRE

El juego de minijuegos por excelencia ya está listo para aterrizar en DS. ¿Imaginas **la locura y diversión de los «Mario Party»** combinada con las posibilidades de la táctil?

El fontanero menguante

Ese podría ser el título del juego, ya que Bowser ha engañado a Mario y sus colegas para empequeñecerlos y que no entorpezcan sus planes. Como consecuencia, todos **los escenarios tendrán un aspecto gigantesco** (el jardín, las habitaciones, el comedor...), tanto en los tableros como en los minijuegos. Lo mejor será la forma de jugar, ya que las pruebas, tan originales como siempre, explotarán a tope el puntero, el micrófono y la doble pantalla. Si además puedes competir usando un único cartucho **contra tres amigos** mediante conexión inalámbrica, la diversión se multiplicará por mil. ¡Prepárate para vivir una "fiestorrilla" en tu DS!

Primera Impresión

Fiesta táctil. Los minijuegos nos propondrán decenas de retos que deberemos superar a "punterazos".

Sólo hay cinco tableros. A priori pueden parecer pocos, pero seguro que serán divertidísimos.

En el próximo número...

¡NO TE LO PIERDAS!

Ellos romperán en 2008

ALGUNOS JUEGOS TIENEN TAL CARISMA que son éxitos antes incluso de salir al mercado. Nosotros te recordamos cuáles son y te mostramos todas las imágenes e información existentes.

GUÍA DEFINITIVA

MARIO GALAXY

¿Ya tienes las 120 superestrellas? Pues las encontrarás aquí, en la próxima NA.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Redactor Jefe)
Vanessa Carrera (Jefe de Sección)
Maquetación:
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: J.C. Herranz, Gustavo Acero, Dani Cabrera, Dani González, Patricia Cahue, Luis Galán, S. Gordillo, Álvaro Ordóñez

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Director de Sistemas: Javier del Val
Subdirectora de Márketing:
Belén Fernández Zori
Coordinación de Producción: Roberto Rodas

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Ventas: Mayte Contreras
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefe de Publicidad: Rosa Juárez
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta
28043 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: COBRHI, S.A.
Tel. 918 844 018. Ajalvir (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

AQUÍ TIENES TU NUEVA GUITARRA DE BOLSILLO

Todos jugamos

incluye libreto con las **mejores canciones** de la **música española**

JAM SESSIONS

NINTENDO DS

TU GUITARRA DE BOLSILLO

1. Elige los acordes que vas a usar para cada canción

2. Usa tu STYLUS para hacer sonar tu guitarra

JAM SESSIONS™

TU GUITARRA DE BOLSILLO

Convierte tu Nintendo™ DS en una guitarra y toca tus canciones favoritas, desde Jimi Hendrix hasta Mecano. Y muchas más que podrás interpretar ¡como todo un artista!

Toca, **graba** y **compón** cualquier canción con tu Nintendo™ DS ¡en cuestión de segundos!

DISPONIBLE EN TU TIENDA HABITUAL Y KIOSKO

¡Descubre vídeos de famosos artistas tocando con JAM SESSIONS! **www.jamsessionsgame.com**

















AQUÍ TIENES TU NUEVA GUITARRA DE BOLSILLO
Todos jugamos
incluye libreto con las mejores canciones de la música española
JAM SESSIONS
NINTENDO DS
TU GUITARRA DE BOLSILLO
3+
UBISOFT
1. Elige los acordes que vas a usar para cada canción
2. Usa tu STYLUS para hacer sonar tu guitarra
JAM SESSIONS™
Convierte tu Nintendo™ DS en una guitarra y toca tus canciones favoritas, desde Jimi Hendrix hasta Mecano. Y muchas más que podrás interpretar ¡como todo un artista!
Toca, graba y compón cualquier canción con tu Nintendo™ DS ¡en cuestión de segundos!
DISPONIBLE EN TU TIENDA HABITUAL Y KIOSKO
¡Descubre vídeos de famosos artistas tocando con JAM SESSIONS! www.jamsessionsgame.com
www.pegi.info
Marshall
Gibson
LETURIAGA
Y! MUSIC
NINTENDO DS
UBISOFT

BRAIN TRAINING **DS**

Comprobado: las teorías del profesor Kawashima funcionan

Marcelino Cabrera, profesor de lenguajes informáticos de la Universidad de Granada, ha estudiado a fondo «Brain Training».

DATOS DEL JUEGO

BRAIN TRAINING del Dr Kawashima ¿Cuántos años tiene tu cerebro?

- Consola: **DS**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Edad: **+ 3 años**
- Precio: **29,95€**
- Jugadores: **1**
- Conexión Online: **no**



¿Qué te parecen las teorías de Kawashima: entrenar para poner en forma la mente?

Fantásticas y además hemos comprobado que es así. Creo que lo más importante es que nos proporciona un método basado en retos sencillos para ir progresando poco a poco en nuestro entrenamiento. Además, con el seguimiento que realiza de los resultados nos motiva a mejorar y obtener cada día una puntuación mejor.

Diez semanas, 20 min. diarios con «Brain Training», ¿aumenta nuestra capacidad aritmética?

En nuestro estudio hemos comprobado que sí. La disminución del tiempo de realización de los ejercicios con operaciones aritméticas ha sido cercano al 50%. Además, los sujetos del experimento han manifestado que operaciones que antes tenían que realizar con la calculadora ahora las hacen mentalmente. Y han mejorado también la memoria a corto plazo, que permite recordar mejor elementos de la vida cotidiana como números de teléfono, citas...

¿Por la mañana o por la tarde?, ¿cuándo está nuestro cerebro más preparado para ejercitarse?

Depende de cada persona, nuestro estudio se ha realizado a distintas horas y no hemos detectado cambios significativos en los resultados.

¿Es posible ganar agilidad mental, cómo contribuye a eso DS?

Con la práctica diaria. Hemos comprobado que la constancia en la realización de los ejercicios es un aspecto fundamental.

Tu edad cerebral en «BT»...

28 años.

¿Qué crees que le falta al juego?

Más desafíos en línea y la posibilidad de enviar tus resultados para compararlos con otros jugadores.

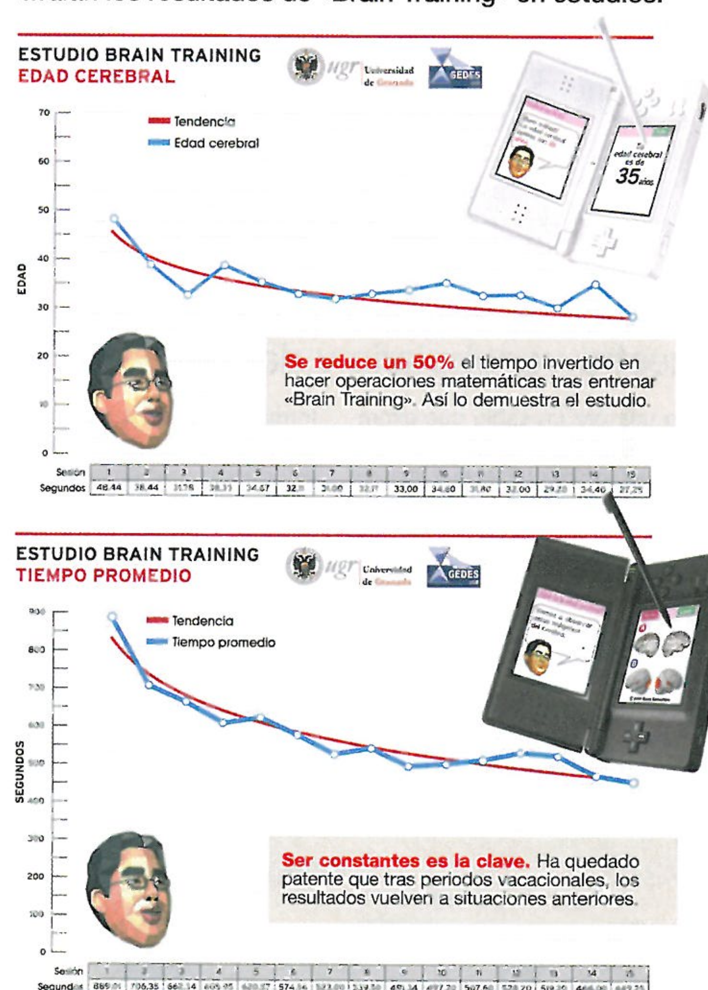
¿Cómo valoras la incursión de los videojuegos en este campo?

Muy positiva e innovadora. Aprender jugando se ha mostrado muy efectivo en otros ámbitos de la educación, pero no se había aplicado en este campo hasta ahora.



ASÍ LO VEN LOS EXPERTOS

Profesores de informática, ingenieros y psicólogos avalan los resultados de «Brain Training» en estudios.



Sesión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Segundos	48.44	38.44	[illegible]	[illegible]	34.67	[illegible]	[illegible]	[illegible]	33,00	34.60	[illegible]	[illegible]	[illegible]	34,40	[illegible]

Se reduce un 50% el tiempo invertido en hacer operaciones matemáticas tras entrenar «Brain Training». Así lo demuestra el estudio.

Sesión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Segundos	[illegible]	706,35	662,14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	491,34	[illegible]	507,60	528,20	519,20	[illegible]	[illegible]

Ser constantes es la clave. Ha quedado patente que tras periodos vacacionales, los resultados vuelven a situaciones anteriores.



LOS AUTORES DEL ESTUDIO

Marcelino Cabrera, José Luis González y Carlos V. García Cruz pertenecen al grupo de Investigación en Especificación, Desarrollo y Evolución del software (GEDES).







Toda la familia juega a aprender palabras

A través de sencillas pruebas, con este juego podréis mejorar vuestro vocabulario y dar una lección de cultura a la familia.

Dijo una vez un sabio que expresarse bien es la clave del éxito. Con este juego no es probable que estés dando conferencias en dos o tres días, pero sí que ganes vocabulario y nivel de expresión. Hay que ser constante, unos 20 minutos al día, pero está garantizado que aprenderás muchas palabras nuevas.

RETO AL DICCIONARIO

En «Mi experto en vocabulario» el mando de Wii se utiliza de diferentes formas según la prueba a la que te enfrentes. En una de ellas se convierte en un espray con el que debes pintar en pantalla la letra que falta; en otra es una mano que debe seleccionar las letras en el orden adecuado desde un plato de sopa. Otro de los ejercicios te desafía a emparejar una palabra con su definición correcta, y mucho ojo porque están sacadas del Diccionario General VOX.

Para comprobar cómo avanzas, el juego se encarga de medir tus progresos mediante dos parámetros: el numero de palabras y el potencial expresivo. Cuando creas que estás preparado para dar un discurso, entra en el modo para dos jugadores y desafía a tu familia o amigos. Darles una lección es la parte más divertida de aprender.

EN RESUMEN Una idea genial para aprender, divertirnos y echarnos piques de vocabulario con el resto de la familia. ¡Qué excelso!

DATOS DEL JUEGO



- Consola: **Wii**
- Lanzamiento: **ya disponible**
- Edad: **+ 3 años**
- Precio: **39,95€**
- Jugadores: **1-4**
- Conexión online: **no**

LAS CLAVES

1. DISEÑADO POR LINGUISTAS

Hay 6 tipos de ejercicios básicos, diseñados en colaboración con el profesor de lingüística de la Universidad de Málaga, Dr. Antonio Moreno Ruiz.

2. MÁS DE 16.500 PALABRAS

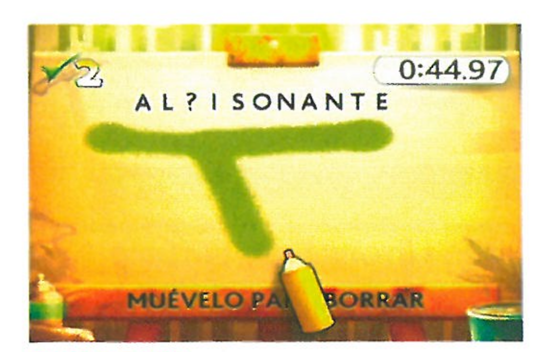
Están incluidas en el juego. Y las definiciones están sacadas del Diccionario General VOX.

3. 20 MINUTOS AL DÍA...

...bastarán para llegar a manejar unas 150 palabras diariamente. El objetivo es que aprendas 4 ó 5 nuevas en cada sesión. Ganarás poder de persuasión.

+ Ejercicios eficaces y divertidos; mola el tutor personal de cada prueba.

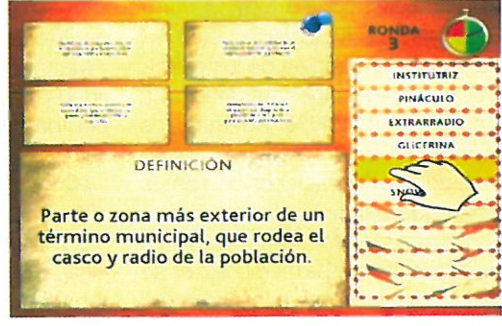
- Le falta un modo en el que podamos poner en práctica lo que aprendamos en diferentes contextos.



¿Qué letra falta? Dibújala con el mando de Wii. Y si te equivocas, basta con agitar el mando y se borrará.



Una sopa de letras de verdad... Selecciona las letras que forman la palabra que te pidieron en el orden correcto.



Definiciones como ésta encuentran su significado en la banda de palabras de la derecha. Encuentra las correctas.

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION **Wii**

Alta tensión y misterio en la mesa de operaciones

En este juego debes tener buen pulso y calma en el quirófano, y sangre fría para manejar al personal del hospital.

«Trauma Center Second Opinion» es una caja de sorpresas. Como 'Anatomía de Grey' o 'Hospital Central', es tan importante salvar vidas como afrontar los líos fuera de los quirófanos. En el papel del Dr. Stiles, lo primero es lo primero: dominar el instrumental y ser capaz de enfrentarte a las operaciones más complejas. El mando y el nunchako te lo ponen un poco más fácil, y no te hará falta haber pasado cinco años por la Universidad y luego un MIR. En pantalla verás heridas, infecciones y enfermedades de diferente índole que debes curar.

¡USA EL DESFIBRILADOR!

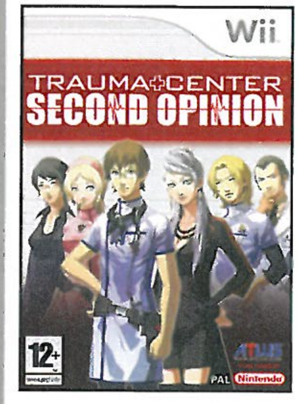
Para todo hay que seguir un procedimiento. Primero se detiene la hemorragia, después se sutura, se desinfecta... Irás aprendiendo cómo y cuándo utilizar los 12 instrumentos diferentes en el quirófano. Pero todo en plan muy intuitivo. Por ejemplo, para suturar se da una pasada a la zona con el mando en zig-zag. O sin ir más lejos, cuando haces un paso incorrecto, el mando empezará a vibrar y puede que tengas que recurrir al desfibrilador. Vaya, pulsar Z y B al mismo tiempo, en mando y nunchako, para hacer revivir al paciente. Una descarga de energía a la que tendrás que recurrir a menudo, ciertamente.

Y cuándo sales del quirófano, ¿qué? Pues te encontrarás con historias paralelas y chispeantes diálogos que te harán sentirte la estrella de tu propia serie de televisión. En una de ellas trabajas para una sociedad secreta que lucha por curar enfermedades desconocidas. Y en otra puedes adoptar el papel de la Dra. Weaver y practicar en pacientes de alto riesgo. Uf, no me lo pierdo.

EN RESUMEN La cosa va de curar enfermedades, pero todo es en plan divertido y desenfadado... hasta que tienes que actuar en el quirófano, y la tensión se dispara...



DATOS DEL JUEGO



- Consola: **Wii**
- Lanzamiento: **ya disponible**
- Edad: **+ 12 años**
- Precio: **49,95€**
- Jugadores: **1**
- Conexión online: **no**

LAS CLAVES

1. BUEN USO DE LOS MANDOS

Mando y nunchako se transforman en nuestras manos para utilizar el instrumental quirúrgico. Con el nunchako elegimos bisturí, pinzas... y lo manejamos con el mando.

2. MOVIMIENTOS PRECISOS

Como experto cirujano, tus acciones deben ser precisas y calmadas. Hay que actuar con buen pulso y sangre fría para salvar al paciente.

3. MÁS DE 20 OPERACIONES

Las que debes hacer frente para convertirte en el mejor doctor del hospital y poder comprar un Mercedes, como en la series de médicos.

+ La tensión del "quirófano". El control es fácil y preciso. Cada operación es un nuevo reto.

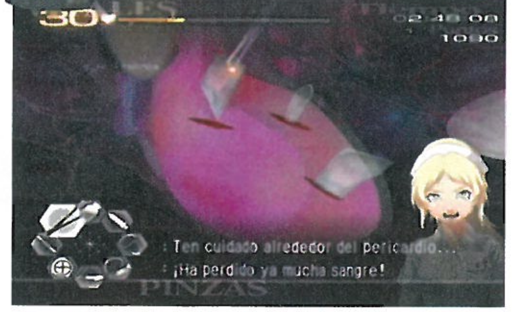
- No hay multijugador ni modo online. Le faltan imágenes más reales.



Suturar la herida es cuestión de ser hábil con el mando. Marca movimientos en zig-zag y la sangre se detendrá.



La Dra. Weaver propone casos más complicados que los que protagoniza el Dr. Stiles, con el que empieza el juego.



Operaciones a corazón abierto dependen de nuestro pulso a la hora de manejar los 12 instrumentos del quirófano.

LOS CONTROLES DEL JUEGO

¿Se puede coger la consola como si fuera una guitarra y rasgar la pantalla en plan concierto con el puntero? Eso más adelante; para empezar hay que empuñarla al estilo tradicional y usar los controles como explicamos.



BOTONES L Y R
El botón L cambia la paleta de acordes; el R cambia el sonido de la guitarra, dando el efecto elegido previamente en la opción correspondiente.

CRUCETA O BOTONES
Se pueden usar ambos para marcar los acordes. Diestros o zurdos, no tendrán problema para disfrutar de esta experiencia.

PANTALLA TÁCTIL
Aquí está la cuerda. Al tocar sin añadir acordes, suena como una guitarra "muteada"; se puede definir qué zona de la pantalla sonará con más o menos volumen.

mente se descubre la potencia del juego. Puede que hasta este momento pensar en componer música habría sido simplemente ciencia ficción. Pero con «Jam Sessions» es fácil, y sólo necesitas ser creativo y tener un poco de oído para dejar impresionada a la audiencia. El juego incluye un bloc de notas virtual en el que grabar las melodías. Se escuchan las interpretaciones, se pueden corregir los errores y componer siguiendo el método de "prueba y error" que utilizan los músicos de hoy, en lugar de la engorrosa partitura. Hay espacio para 30 maquetas propias, y se pueden llevar donde se quiera, incluso a un estudio de grabación...

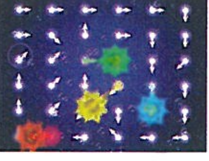
Por último, el juego incluye 38 canciones que nos desafía a reproducir. Eso se consigue si antes se practican los ejercicios de repetición que propone la DS: ella toca un acorde y hay que adivinarlo. Es la clave para educar el oído.

EN RESUMEN La ocasión perfecta para convertirnos en guitarristas profesionales, o al menos hacer nuestros primeros pinitos con una guitarra entre las manos.

¿MÁS JUEGOS MUSICALES? PRUEBA ESTOS



GUITAR HERO III
Es para Wii, y su propuesta es más "arcade" que «Jam Sessions», pero promete experiencias inigualables al tocar la guitarra. Disponible a finales de noviembre.



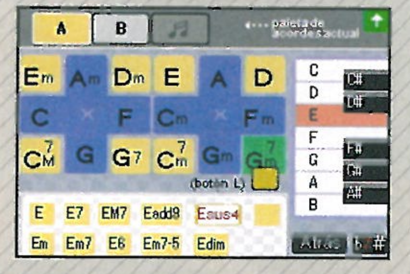
ELECTROPLANKTON
Un experimento de música y arte interactivo con el que podrás componer propias melodías, alucinar con los efectos visuales y grabar sonidos en DS. Ya disponible por 39,95E..



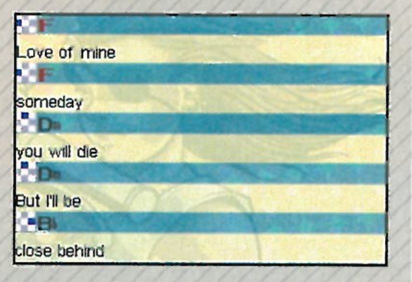
PASO A PASO
JAM SESSIONS



1. Se desliza el puntero por la pantalla y, ¡suena!
Así se toca la cuerda de esta guitarra virtual. Se puede llevar un ritmo más rápido o más lento en las canciones, todo depende del usuario.



2. Se marcan los acordes
Cada una de las ocho direcciones de la cruceta es un acorde distinto. Vienen predeterminados para cada canción, pero se puede personalizar la paleta de acordes al gusto para tocar el estilo de música que se quiera.



3. Se toca, se canta...
El juego incluye las partituras de 38 canciones, donde, además de los acordes que hay que tocar, se muestra la letra de la canción. Si la voz no suena muy fuerte, se usa la salida de auriculares de DS o un amplificador.



4. ...y se compone
El juego ayuda a hacer oído y a aprender cómo suena cada acorde con ejercicios prácticos. Si se lleva siempre encima, se puede grabar esa canción que nunca se va de la cabeza.

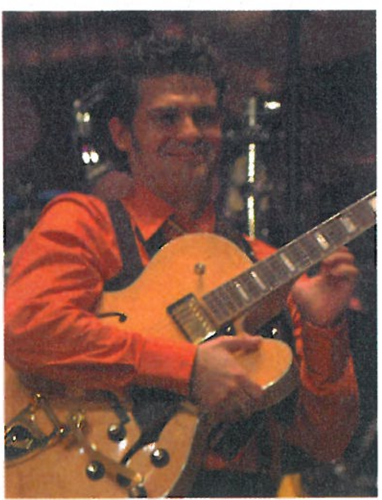
SIONS

¿QUÉ SE CONSIGUE CON ESTE JUEGO?

- Educas el oído
- Aprendes a componer
- Tocas y cantas con tus amigos



ASÍ LO VE UN EXPERTO



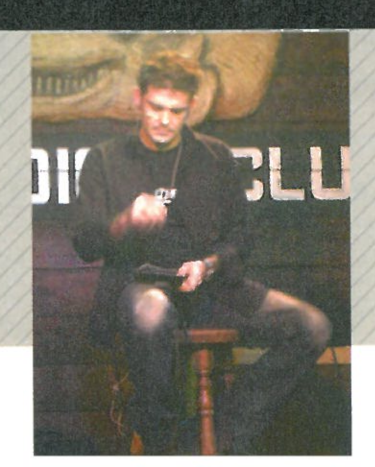
JAVIER SANTOS

"Sólo conozco una cosa mejor que «Jam Sessions»: una guitarra de verdad"

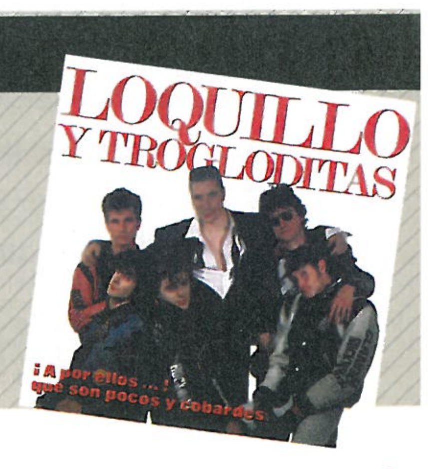
Diplomado en Jazz por la Universidad de Nueva York, y en rock, country y blues por el Guitar Institute de Londres, Javier Santos opina del juego .

- "Me ha impresionado el sonido tan real que salía de un aparatotan pequeño".
- "Los efectos son casi clavados a los de una guitarra de verdad. Puedes distorsionar saturando el sonido al estilo rockero, meter eco con el delay...".
- "Es un buen complemento o una vía más light de entrada en el mundo del aprendizaje musical, además, tiene detalles muy didácticos como incorporar un metrónomo".
- "Para los novatos es un buen "training" para educar el oído: distinguir las notas musicales, reconocer las armonías, practicar con la duración de las notas..."

3. SE PUEDE COMPONER Y DAR CONCIERTOS Es un prodigio de opciones técnicas: lleva metrónomo y micrófono, hay 7 maneras de cambiar el sonido, la paleta es de 16 acordes, graba hasta 30 maquetas... Y permite conexión a un amplificador para disfrutar con el sonido limpio.



4. ¡INCLUYE 38 CANCIONES REALES! Están el guitarrista de Coldplay, de Nacha Pop, de Mecano o de Bob Dylan. Sólo hay que poner cara de estar en un concierto, conectar la DS al amplificador, y dejarse llevar (aunque no hay canciones, solo los acordes de la guitarra).





JAM SES

Tu pones la marcha. Tu consola, la guitarra.

Todos alucinaban cuando empezó a rasgar la pantalla de la DS como si estuviera tocando una guitarra. ¡Aquello sonaba como una guitarra de verdad!



Aquellas caras de sorpresa no se le olvidarán en la vida. ¿Tenían una superestrella del rock en la familia y nadie lo sabía? Y él mientras a lo suyo, punteando sin cesar. ¿Ritmo? Ninguno. ¿Armonía? La justa. Pero disfrutar de aquel sonido (y de aquellos rostros) no tenía precio. Había descubierto lo último para DS: una verdadera guitarra portátil.

Carlos Goñi, cantante del grupo Revólver, ha dicho al probar el juego "que «Jam Sessions» tiene un tremendo valor didáctico para los que nunca se han acercado a la música y que consigue iniciarlos jugando". Desde luego pocas veces se tiene la ocasión de emular a Mark Knopfler, Eric Clapton o Van Halen, todos ellos dioses de la guitarra, con un puntero y una consola. El juego-herramienta diseñado por Ubisoft va un paso más allá en los juegos que simulan instrumentos. El sonido que sale de la consola es limpio y clarito. Toca, toca. No hay trampa ni cartón.

Vale, todo esto es muy bonito. Suena muy bien. Experimentas la mejor sensación durante toda una tarde. Pero, ¿qué viene después? Pues después es cuando real-



LAS CLAVES DE JAM SESSIONS

1. ES UNA GUITARRA DE VERDAD EN LA DS. Los acordes del juego se han grabado por un guitarrista profesional con una Gibson, Santa Cruz o Epiphone, las tres marcas utilizadas para conseguir el sonido guitarrero que luce el juego.

2. TOCAR ES REALMENTE SENCILLO. Tanto, como arrastrar el puntero por la pantalla táctil. Bueno, eso para empezar. Lo demás es dejar que nos enseñe, que educe el oído, y en pocos días se distinguiremos las notas musicales, reconoceremos las armonías, incluso compondremos una pieza.

ROSA REGÁS, ESPIDO FREIRE Y DIANA PALAZÓN HABLAN DE ZELDA

Rosa Regàs: «Me he sentido absorbida por la capacidad de creación de Zelda»



Espido Freire, Diana Palazón y Rosa Regàs no sólo le han perdido el miedo a los videojuegos, sino que además no dudaron en elogiar el nuevo Zelda en su presentación.

Dos generaciones de escritoras y una joven actriz comentan el nuevo juego de Zelda desde otro punto de vista.

Rosa Regás, escritora, premio Planeta 2001, ha sorprendido a su familia, hijos y nietos, porque no soltaba la DS ni a sol ni a sombra: "No salen de su asombro: dicen que soy la única abuela de los chicos de su escuela que se ha atrevido a jugar". Rosa ha descubierto en «Zelda Phantom Hourglass» un juego que "no está basado sólo en las habilidades, sino que azuza el ingenio y la fantasía del jugador". Se ha sentido tan absorbida por la "capacidad de creación" de esta aventura, que incluso "mientras jugaba se me han ido ocurriendo nuevas historias para otros videojuegos".

"LA NARRATIVA, IMPECABLE"

Que el nuevo Zelda no deja a nadie indiferente está claro, que además escritoras de prestigio, reunidas para la presentación del nuevo juego de Nintendo para DS, avalen su historia como "la mejor escrita jamás para un videojuego", ya es otra cosa. Esa frase la firma Espido Freire, escritora y también Premio Planeta 1999 -la más joven ganadora en la historia del galardón-, que habla de Link como un "héroe con un componente de fuerza e ingenio", y de Zelda como un "juego lleno de símbolos: de la mitología nórdica, oriental y grecorromana". Freire confiesa que "la narrativa es impecable. Tiendo a adelantarme a los acontecimientos de la trama, pero en Zelda sólo he acertado una vez, porque la narración está llena de giros inesperados".

La visión de Diana Palazón, actriz de TV y teatro (la conoceréis por 'Hospital Central') suma el punto de vista más jugón, porque ella "ya conocía Zelda". Diana destaca el desarrollo de los personajes: "el Link que acaba el juego no es el mismo que el que lo empezó, y la forma de hacernos vivir ese cambio es digna de los mejores guiones". Así nos lo hace notar cuando habla de la evolución del papel de la princesa "porque cada vez es más participativo, están incorporando un mundo femenino dentro de los juegos". Y además, según ella, Zelda "tiene atributos femeninos, como son la magia y la sabiduría". Desde luego sabe bien por dónde van los tiros: en Japón, según datos de Nintendo, el 40% de usuarios de «Zelda Phantom Hourglass» es mujer. Ya disponible para DS por 39,95 €

ELLAS HABLARON DE ZELDA



Diana Palazón, Actriz

"Me gusta el desarrollo de los personajes: es como un guión, el que empieza no es nunca como el que acaba"; "cuando no puedo avanzar, entonces duermo la jugada"



Rosa Regàs, Escritora

"Me encanta su capacidad para desarrollar y fortalecer las facultades mentales"; "en Zelda prima la reflexión sobre la acción, la lógica y la inventiva sobre la mera habilidad"



Espido Freire, Escritora

"Las mujeres estamos ganando tiempo de ocio con los videojuegos, son horas dedicadas a nada productivo"; "la historia de Zelda es la de un logro, una pérdida y una superación"

LO CONECTAS A TU Wii Y...

- Descubrirás nuevas sensaciones
- Contactarás con la naturaleza

LA BANDA SONORA TE ENVOLVERÁ

Hayley Westenra es la voz elegida para este viaje. La jovencísima cantante de Nueva Zelanda pone su estilo entre pop y floclore, y su sensual voz de soprano.

VIVIRÁS UNA EXPERIENCIA MUY REAL

Desde peces abisales a asombrosos parajes submarinos, podrás vivir las experiencias de un submarinista en primera persona. Incluso tendrás un diario para hacer tus anotaciones.

Y BUCEARÁS SÓLO O... NO

El juego tiene conexión online para que puedas bucear acompañado de cualquier persona al otro lado de su Wii, conectada a «Endless Ocean».



NUEVAS EXPERIENCIAS **Wii**

Un paseo por el fondo del mar ENDLESS OCEAN

Más que jugar, «Endless Ocean» te propone un viaje relajante por los fondos marinos mientras descubres un mundo de sensaciones.

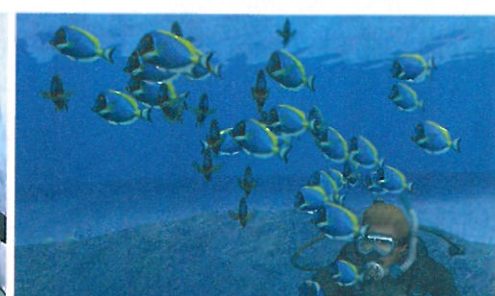
Estás en islas Maldivas, hace un día soleado y el agua está en calma. Color azul transparente. Desde el barco puedes ver el fino dibujo del coral, y casi atisbas el fondo de arena. De repente se cruza la silueta de un delfín. ¡No hay duda, es hora de zambullirse!

Despierta. Estás en el salón de casa, has conectado tu Wii con «Endless Ocean» y te has dejado llevar por su envolvente melodía. La pantalla se ha transformado en las aguas del Mar Rojo, de la costa Australiana, del Océano Índico, y peces ángel, pingüinos, morsas y delfines pasan por delante de tu máscara de buzo. Aún tienes oxígeno en la botella para transportarte a los lugares secretos y ruinas abandonadas que se han incluido en el juego. Es fácil, basta con apuntar desde el mando hacia donde quieres ir, y en pocos segundos descubrirás un auténtico paraíso sólo para tus ojos. Pero no te conformes con explorar. Haz de tu primer contacto con un banco de peces payaso el mejor acontecimiento, y saca unas cuantas capturas. O mejor aún, tócalos. Sí, bajo el agua está prohibido, pero aquí puedes obtener información detallada sobre esa especie marina.

Si te atrae el viaje, aún hay mucho por descubrir. Por ejemplo, la posibilidad de compartir inmersión con otro buzo con la conexión Wi-Fi. Anímate, toda una experiencia sólo para Wii. **Ya disponible** por 39,90 €









AUTOAYUDA › NINTENDO DS

Mejora tu estado de ánimo LET'S YOGA

Con la DS también puedes iniciarte en el mundo del Yoga, y aprender de los mejores maestros.

¿Te duele la cabeza?, ¿tienes falta de sueño?, ¿quieres mejorar tu cuerpo y tu mente? A partir de ahora tu DS te puede ayudar. Si tienes entre 10 minutos y 1 hora, con «Let's Yoga» ya dispones de un plan personalizado de ejercicios en suelo o desde la silla. Ya sabes, combinando las posturas correctas con una secuencia de movimientos, ejecutados con concentración y respiración, podrás alcanzar el estado de relajación absoluta. Este «Brain Training» espiritual te dará consejos y claves para lograr el bienestar total a través del yoga. Y ojo, porque medirá tus progresos diariamente. **Ya disponible por 29,95 €**





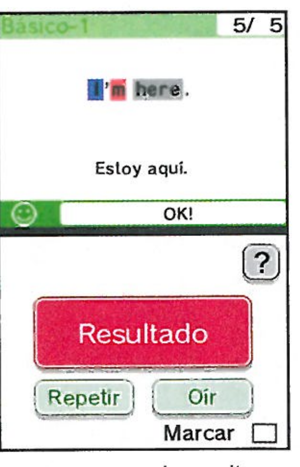
APRENDER › NINTENDO DS

Tu profesor particular PRACTISE ENGLISH!

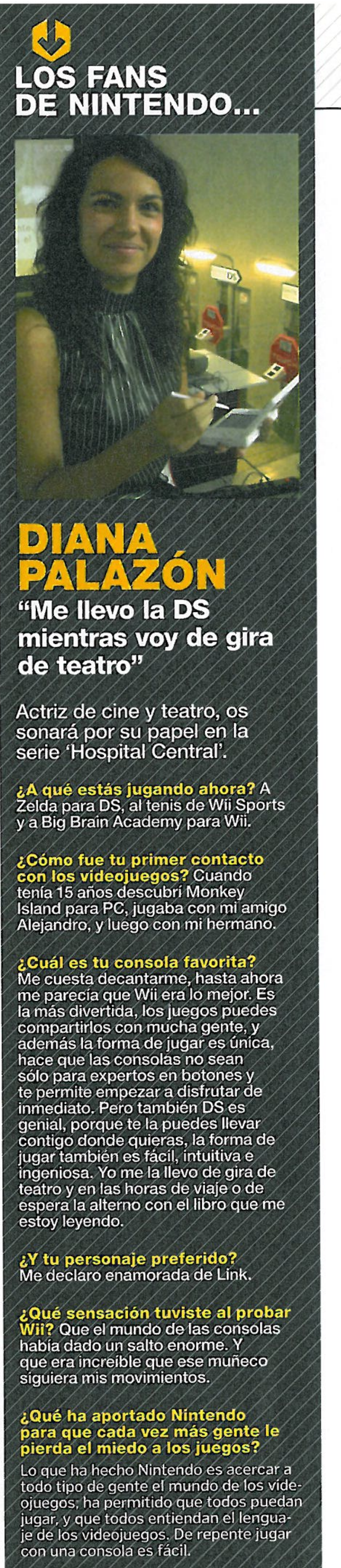
Inglés para situaciones reales es lo que vas a aprender con el nuevo "profesor" para DS.

Si el inglés se te atraganta, deja de probar métodos raros. Confía en DS y en el nuevo título de Nintendo, «Practise English!», porque ha sido desarrollado para que puedas salir airoso de cualquier situación posible en países de habla inglesa. Lo conseguirás mejorando tu compresión con unos 2.000 ejercicios de dictado y pronunciación. Cada día realizarás un set de pruebas más un examen que medirá tus progresos. Además, cuenta con un sistema de reconocimiento de voz y texto que se adapta a tu acento y forma de escribir con precisión. **Ya disponible por 29,95 €**





Cada día nos someteremos a un examen oral y escrito para medir nuestro avance con el inglés. Hay que ser constante.



LOS FANS DE NINTENDO...

DIANA PALAZÓN

"Me llevo la DS mientras voy de gira de teatro"

Actriz de cine y teatro, os sonará por su papel en la serie 'Hospital Central'.

¿A qué estás jugando ahora? A Zelda para DS, al tenis de Wii Sports y a Big Brain Academy para Wii.

¿Cómo fue tu primer contacto con los videojuegos? Cuando tenía 15 años descubrí Monkey Island para PC, jugaba con mi amigo Alejandro, y luego con mi hermano.

¿Cuál es tu consola favorita? Me cuesta decantarme, hasta ahora me parecía que Wii era lo mejor. Es la más divertida, los juegos puedes compartirlos con mucha gente, y además la forma de jugar es única, hace que las consolas no sean sólo para expertos en botones y te permite empezar a disfrutar de inmediato. Pero también DS es genial, porque te la puedes llevar contigo donde quieras, la forma de jugar también es fácil, intuitiva e ingeniosa. Yo me la llevo de gira de teatro y en las horas de viaje o de espera la alterno con el libro que me estoy leyendo.

¿Y tu personaje preferido? Me declaro enamorada de Link.

¿Qué sensación tuviste al probar Wii? Que el mundo de las consolas había dado un salto enorme. Y que era increíble que ese muñeco siguiera mis movimientos.

¿Qué ha aportado Nintendo para que cada vez más gente le pierda el miedo a los juegos? Lo que ha hecho Nintendo es acercar a todo tipo de gente el mundo de los videojuegos; ha permitido que todos puedan jugar, y que todos entiendan el lenguaje de los videojuegos. De repente jugar con una consola es fácil.

NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS · Wii

Los "juegos sociales" se ponen de moda

Jugar solo ya no se lleva, ahora lo "in" es desafiar a tus amigos o a la familia frente a la tele del salón.

Cada vez nos gusta más demostrar que somos los que más sabemos. Lo que pasa es que las nuevas generaciones han dejado a un lado el mus o el parchís, y ahora la batalla es frente a la tele, con el mando de Wii en la mano.

Desde que vio la luz «Big Brain Academy», los "juegos sociales" están viviendo una época dorada, que alcanza a todo tipo de jugadores de cualquier edad. La "fiebre" empezó realmente con los juegos de habilidad, pero ha encontrado un nuevo filón en los concursos y desafíos de cultura y conocimiento. Estos están siendo los que más jugadores "casuales" atraen, motivados por su sencillo manejo, la posibilidad de aprendizaje y superación y la competición por equipos. Tras la estela de «Big Brain...» acaban de aterrizar dos ejemplos que van a hacer subir aún más el interés por este género. Por un lado, «Quién quiere ser millonario», versión para las consolas Wii y DS del clásico concurso de televisión; por otro lado, «Triiviial», con 20.000 preguntas divididas en 8 categorías (Arte, Geografía, Historia, Cine, Deportes, Gastronomía, Ciencia, Música), para que pongas a prueba tus conocimientos.

CÓMO LO VE LA GENTE DEL SECTOR


Nicolás Wegnez, NINTENDO ESPAÑA

«Además de los juegos tradicionales, nos encanta que juegos como WiiSports, Brain Training, Triiviial o Endless Ocean entre otros, hagan que más y más personas empiezan a disfrutar "jugando".

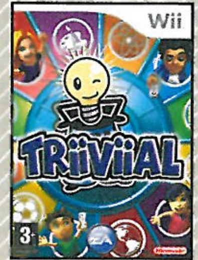

Angel Andrés, GAME

«Los juegos sociales, o de "Diversión en grupo", están influenciando positivamente en el aumento del público interesado en videojuegos. Aquellos que criticaron a los jugadores por seres asociales, se han pasado al "lado oscuro".





¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?
•Wii (39,95€). Ya disponible. Suerte, conocimientos, aguantar los nervios... hay miles de preguntas con las que convertirse en millonario virtual.



TRIIVIIAL
•Wii. Disponible 28 de noviembre. Adecúa las preguntas y respuestas a nuestro nivel, aunque lo mejor es el manejo: con el mando haces las acciones de un Trivial: tirar el dado, levantar la mano...



BIG BRAIN ACADEMY
•Wii. Ya disponible. 29,95€
Minijuegos que desafían tu memoria, agudeza, percepción, cálculo y análisis, con un "profe" que sube o baja el nivel según lo que le demostremos.



EDITORIAL

La generación Touch! tiene el espacio que buscaba



Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción

¿Ya le has dado la vuelta a la revista? ¡Genial! Porque eso es lo que hemos hecho con los contenidos que vas a leer a partir de ahora. Darlos una vuelta. Las páginas de Nintendo Generations! están pensadas para todos los que creéis que DS y Wii son algo más que consolas para jugar. Y que esperáis encontrar en ellas desde un profesor de yoga a cualquier hora, a una guitarra portátil que suena como las de verdad. Nuestra apuesta no va dirigida a un individuo de una edad concreta, que responda a un perfil especial de jugador. Esa no va a ser nuestra batalla, sino la de acercaros un nuevo tipo de videojuegos con una forma diferente de contarlo. Creemos que es el momento adecuado para hacerlo, ahora que cada vez llegan más juegos-utilidades-herramienta a tu consola, y estamos seguros de que nuestra propuesta va a interesarte más de lo que habías pensado.

Contenidos!



IDEAS!

Un paseo bajo el agua, lecciones de yoga, un curso rápido de inglés... En Ideas! encuentras sugerencias para divertirte con tu consola de otra manera.

EN! PORTADA
JAM SESSIONS

Este mes destacamos el juego que ha transformado la DS en una guitarra, y a nosotros en músicos y compositores. Empápate de sus funciones y beneficios.



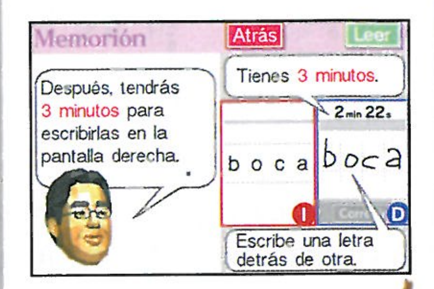
EN! JUEGO

Novedades y juegos clásicos, analizados con una perspectiva clara y comprensibles. Este mes, «Mi experto en vocabulario» y «Trauma Center Second Opinion» de Wii, y «Brain Training» de DS.





CÓMO SABER SI PERTENECES A "TOUCH! GENERATIONS"



1. Te gustan los juegos que proponen formas diferentes de diversión

Por ejemplo, sumergirte en una novela negra (Hotel Dusk), mejorar tu inglés (English Training) o surcar los fondos marinos (Endless Ocean).

2. Quieres disfrutar nuevas experiencias a través de los periféricos

Por ejemplo, con Wii-Fit, que permitirá que la consola detecte el movimiento de todo tu cuerpo.

3. Piensas que la DS es algo más que una consola de videojuegos

La conviertes en guitarra (Jam Sessions), en maestro de Yoga (Lets Yoga) o en de recetas (Cooking Mama).



4. Estás deseando reunir a gente en casa para preparar desafíos a cuatro manos-mandos

Por ejemplo, invitándoles a demostrar cuánto saben en un Trivial, o cómo van de habilidad en un Rayman o de reflejos en un Big Brain Academy.

5. Has descubierto que el puntero de la DS y el mando de Wii son mucho más eficaces e interactivos que los botones de siempre.

Y eso vale para contestar acertijos en Mi experto en vocabulario y para mover a Link en el último Zelda.



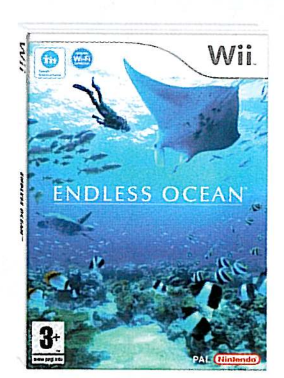


ENDLESS OCEAN™

Bucea. Explora. Déjate llevar.







Pónte las aletas y descubre la belleza del mar. Endless Ocean te da la oportunidad de explorar lugares únicos, interactuar con la fauna marina, completar tu acuario particular o relajarte con entornos fascinantes. Vive una auténtica experiencia submarina escuchando tu música MP3 o utiliza la conexión WI-FI de Wii para bucear con un amigo.





Wii
move you





www.wii.com

REVISTA DE OCIO INTERACTIVO PARA CONSOLAS NINTENDO

Nintendo®

GENERATIONS!

